# 免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶のAogu 습니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.154

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月7日

页数：196页

灯和太阳哪个更刺眼？答案：两个都刺眼

# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.154

卷首特报

**从2011游戏开发者大会看NGP性能**

专题企划

**游戏世界 美术风格漫谈**

研究中心

**战场的女武神3** PSP

**SD高达G世纪 世界** PSP

攻略透解

**战国无双 编年史** 3DS

**异说 012 最终幻想** PSP

特快专递

**超级街头霸王IV 3D** 3DS

**浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪** PSP

电子音像出版社

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运大抽奖

**参与方式：**只要在2011年4月12日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第156辑上公布，敬请关注。

## 一等奖

M3DSR 烧录卡 6名

## 二等奖

2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）

2名 北通动力堡垒（迷你版）

1名 北通动力堡垒

## 三等奖

1名 北通魔方炫音线控耳麦

1名 北通中国风PSP晶透水晶盒

1名 北通中国风保护胶套

1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒

1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒

1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司
北通 BETOP
PEGA

# 《掌机王SP》第152辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部[redacted]联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：p[redacted]

## 一等奖 6名

NDS烧录卡

| | |
|---|---|
| 重庆市 | 李思乐 |
| 乌鲁木齐市 | 练广星 |
| 广州市 | 童汝阳 |
| 昆明市 | 许海涛 |
| 西安市 | 叶涛 |
| 上海市 | 仲逸群 |

## 二等奖 5名

北通动力堡垒

| | |
|---|---|
| 上海市 | 陆俊尧 |
| 郑州市 | 苏若五 |
| 南京市 | 唐青 |
| 哈尔滨市 | 鄢宏业 |
| 吉林市 | 张百林 |

## 三等奖 6名

掌机周边

| | |
|---|---|
| 广州市 | 李悦 |
| 杭州市 | 孙权浩 |
| 南昌市 | 吴丹 |
| 重庆市 | 杨潮 |
| 常州市 | 杨海渊 |
| 百色市 | 赵俊尚 |

## 《掌机王SP》第152辑DVD问答—中奖名单

答案：B

3名

| | |
|---|---|
| 深圳市 | 何楚贤 |
| 郑州市 | 杨运帆 |
| 北京市 | 郑鑫洋 |

PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

# 本辑特别关注

攻略透解

P101

## 传承的希望引领最后的胜利

系统详解
流程叙述
新角色分析

## 异说 012 最终幻想 PSP

以原创主角重温战国历史，用裸眼3D体验全新无双！

攻略透解

P85

前22关全任务攻略+专属武器打法

## 战国无双 编年史 3DS

多角度、全方位、解密NGP

卷首特报

P4

## 从2011游戏开发者大会看NGP性能

专题企划

P71

细梦游园千般俏

## 游戏世界美术风格漫谈

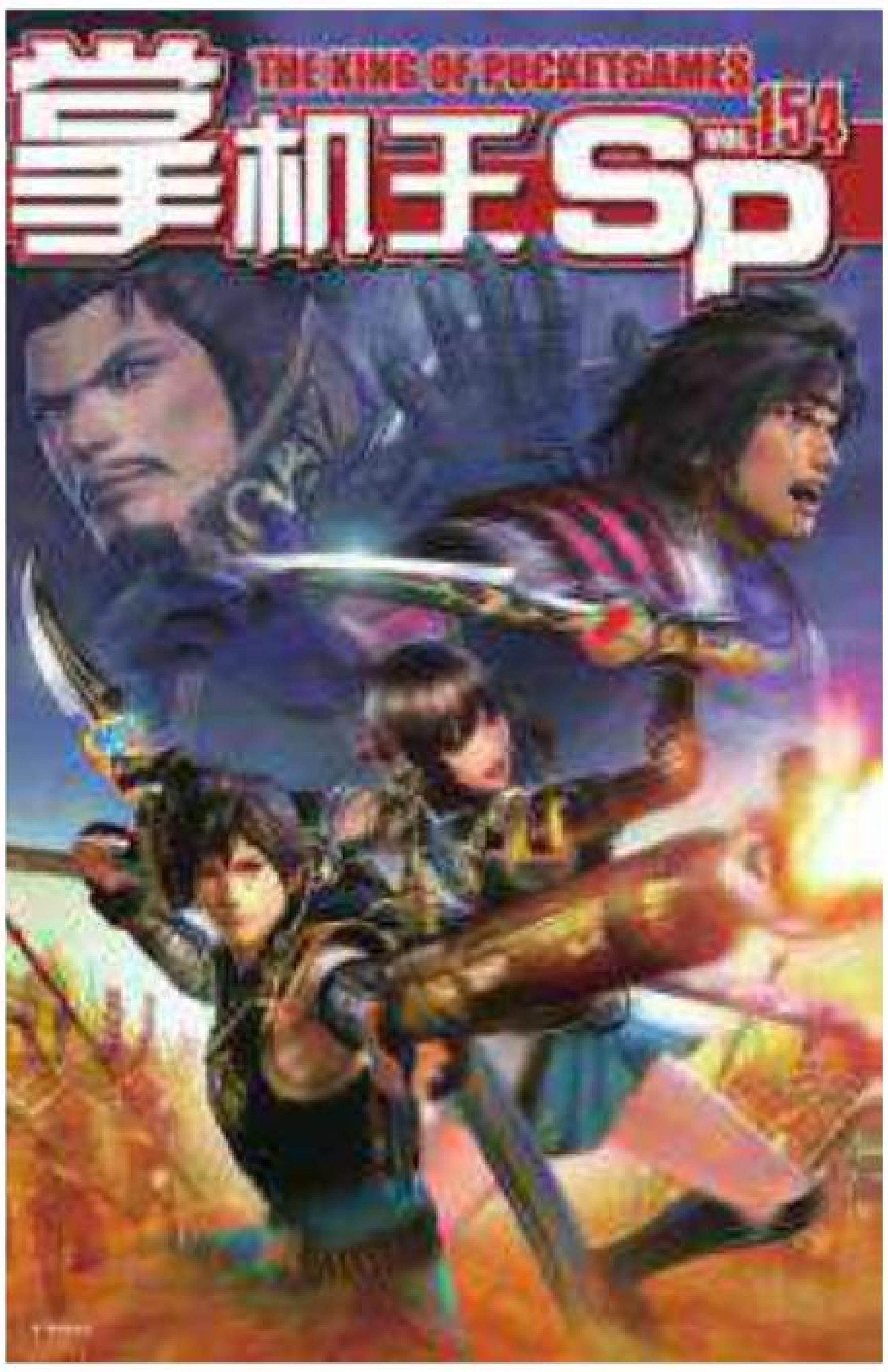
## 卷首语

2月份的游戏大潮实在是太恐怖了，看着那一个个想玩又没时间玩的游戏，这简直就是一种折磨！好不容易熬到了3月，总算是有时间补些2月的游戏了，其中《逆转检察官2》和《SD高达G世纪 世界》是目前正在进行的两款游戏，作为《逆转》饭，通关“《逆转》系列”作品自然是分内之事，不过这次的《SD高达》素质高得令人意外，光是那娩美《机战》的战斗画面就让本人欲罢不能了。说到《机战》，相信各位《机战》饭都已经迫不及待地想玩到将与4月发售的《第二次机战Z》了吧，作为PSP平台第一款原创机战作品自然没有不支持的理由，有爱的同学赶紧存钱入限定版吧！

阿鲁

# CONTENTS

# 掌机王SP VOL.154




封面用图：战国无双 编年史
封面设计：澄香

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年3月第一版
印　　次：2011年3月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年3月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-620-5

口袋光环 VOL.154

## 卷首特报

从2011游戏开发者大会看NGP性能 —— 4

## 掌机情报站

掌机情报站 —— 13
Darkbaby专栏 —— 16
掌机销量榜 —— 17
游人望远镜 —— 18

## 黄金眼

黄金眼 —— 20
黄金眼REVIEW——战神 斯巴达幽灵 —— 22

## 前线狙击

恶魔幸存者 超频 —— 24
高达 3D战争 —— 26
解放之剑 雷克斯 —— 30
最终幻想 零式 —— 33
第2次超级机器人大战Z 破界篇 —— 36
啪嗒嘭3 —— 44
写真女友 —— 48
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 —— 52

## 新作拼盘

SNK街机经典 零 —— 54
秋之回忆 誓约的记忆 —— 55
火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！ —— 55
职棒家庭棒球场2011 —— 56
好想告诉你 传递心情 —— 56
尸体派对 影之书 —— 57
钓鱼 —— 57

## 特快专递

超级街头霸王Ⅳ 3D —— 58

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪 —— 62

## 游戏一品轩

游戏一品轩 —— 67

## 专题企划

徊梦游园千般俏
——游戏世界美术风格漫谈 —— 71

## 攻略透解

战国无双 编年史 —— 85
异说 012 最终幻想 —— 101

## 研究中心

战场的女武神3 —— 119
SD高达G世纪 世界 —— 132

## 玩转3DS

烧录卡新闻站 —— 147

## 玩转PSP

PSP软件学院 —— 150

## 市场动态

掌机市场扫描 —— 152
硬件短消息 —— 154

## 专区地带

游戏万花筒 —— 156
游戏美图秀 —— 160
iPhone进行时 —— 162
吐槽记事簿 —— 164
轻松日语教室 —— 166
经典主题乐园 —— 168
如果爱，请深爱 —— 170

## 掌门人

掌门人 —— 172
FAQ电台 —— 178
小编寄语 —— 180
交流空间 —— 182

## 掌机王自由谈

废墟中的守望
——《绝体绝命都市3》同人小说 —— 184
玩家点评 —— 187

## 其他

火热秘技 —— 188
掌机游戏综合发售表 —— 190
口袋光环 精彩内容导视 —— 192


# 游戏索引


| NDS | |
|---|---|
| 电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版 | 68 |
| 迭戈的救援大冒险 | 69 |
| 好想告诉你 传递心情 | 56、光盘 |
| 将棋世界冠军激指DS | 68 |
| 力量高尔夫 | 光盘 |
| 梦想成真 快乐厨房 | 69 |
| 体育收藏 | 70 |
| 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版 | 光盘 |

| PSP | |
|---|---|
| SD高达G世纪 世界 | 132 |
| SNK街机经典 零 | 54 |
| 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 | 52 |
| 苍翼默示录 连续变换 II | 光盘 |
| 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | 36 |
| 黑洋槐 | 68 |
| 解放之剑 雷克斯 | 30 |
| 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪 | 62、光盘 |
| 女王之门 螺旋混沌 | 光盘 |
| 啪嗒嘭3 | 44 |
| 秋叶原之旅 | 光盘 |
| 秋之回忆 誓约的记忆 | 55 |
| 三国志 IX 威力强化版 | 光盘 |
| 尸体派对 影之书 | 57 |
| 写真女友 | 48 |
| 妖精的尾巴 携带公会2 | 29、光盘 |
| 异说 012 最终幻想 | 101、光盘 |
| 战场的女武神3 | 119 |
| 职业棒球大联盟2K11 | 67 |
| 最终幻想 零式 | 33 |

| 3DS | |
|---|---|
| 苍翼默示录 连续变换 II | 光盘 |
| 超级街头霸王 IV 3D | 58 |
| 钓鱼 | 57 |
| 恶魔幸存者 超频 | 24 |
| 高达 3D战争 | 26、光盘 |
| 火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！ | 55、光盘 |
| 解放之剑 雷克斯 | 30 |
| 雷顿教授与奇迹假面 | 光盘 |
| 模拟人生3 | 光盘 |
| 战国无双 编年史 | 56 |
| 职棒家庭棒球场2011 | 85、光盘 |


## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

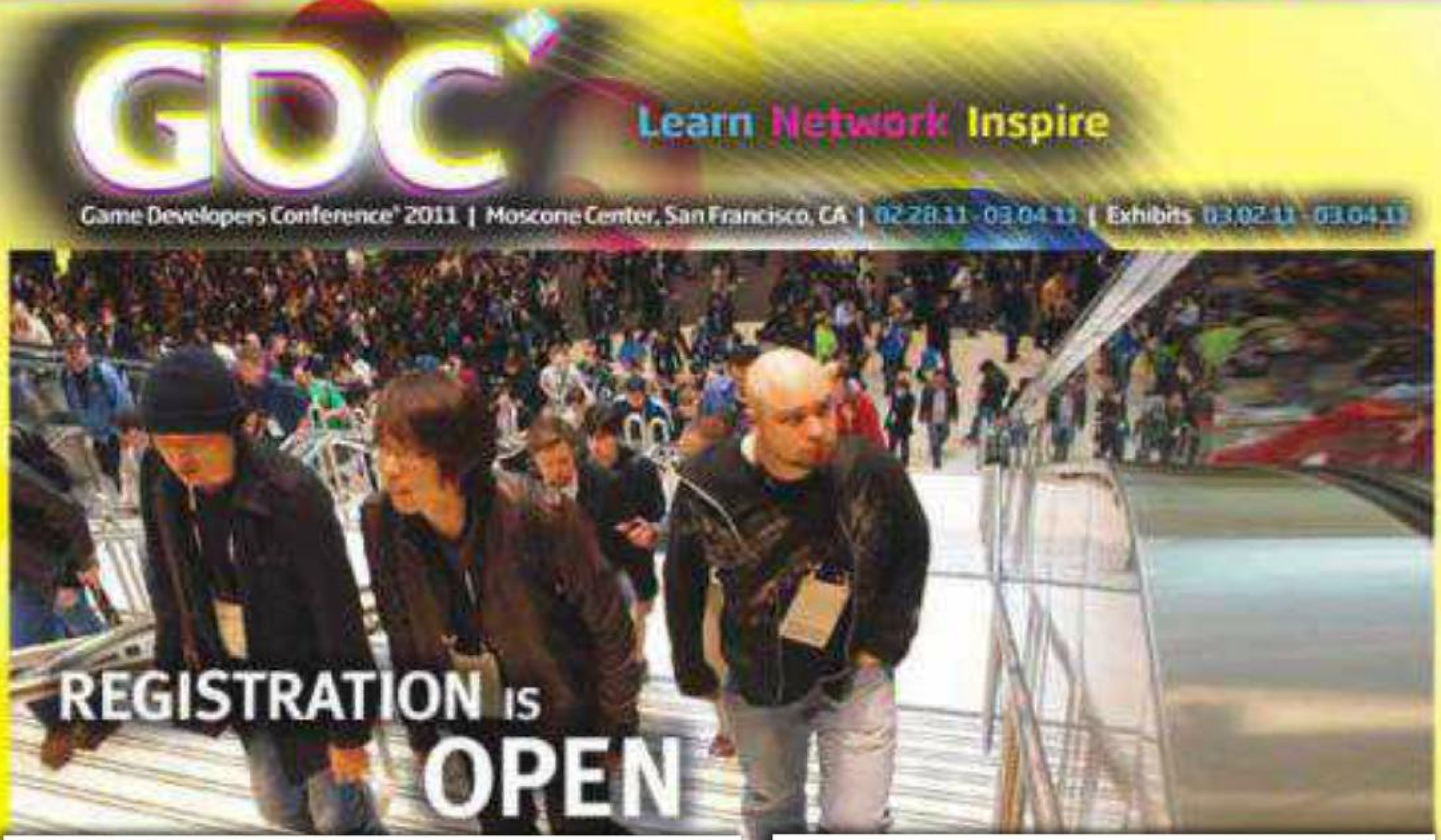
## 机种说明

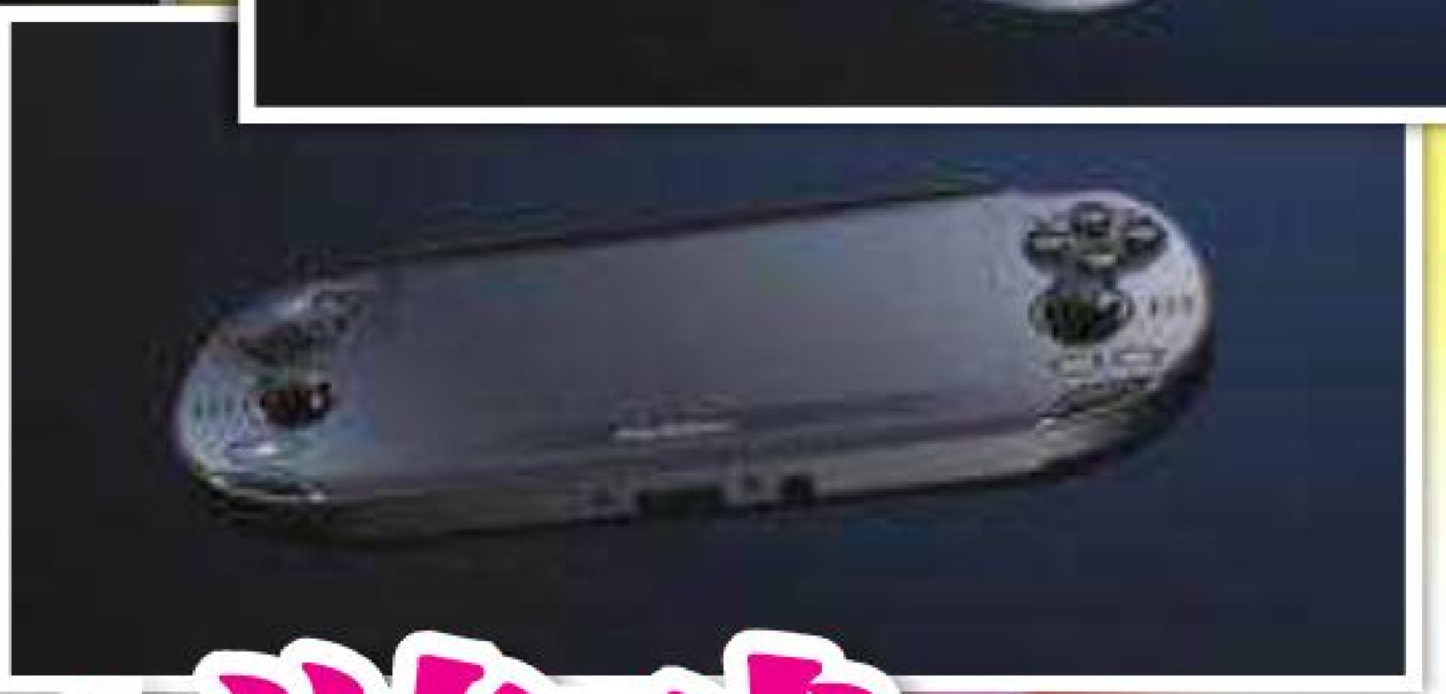
内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



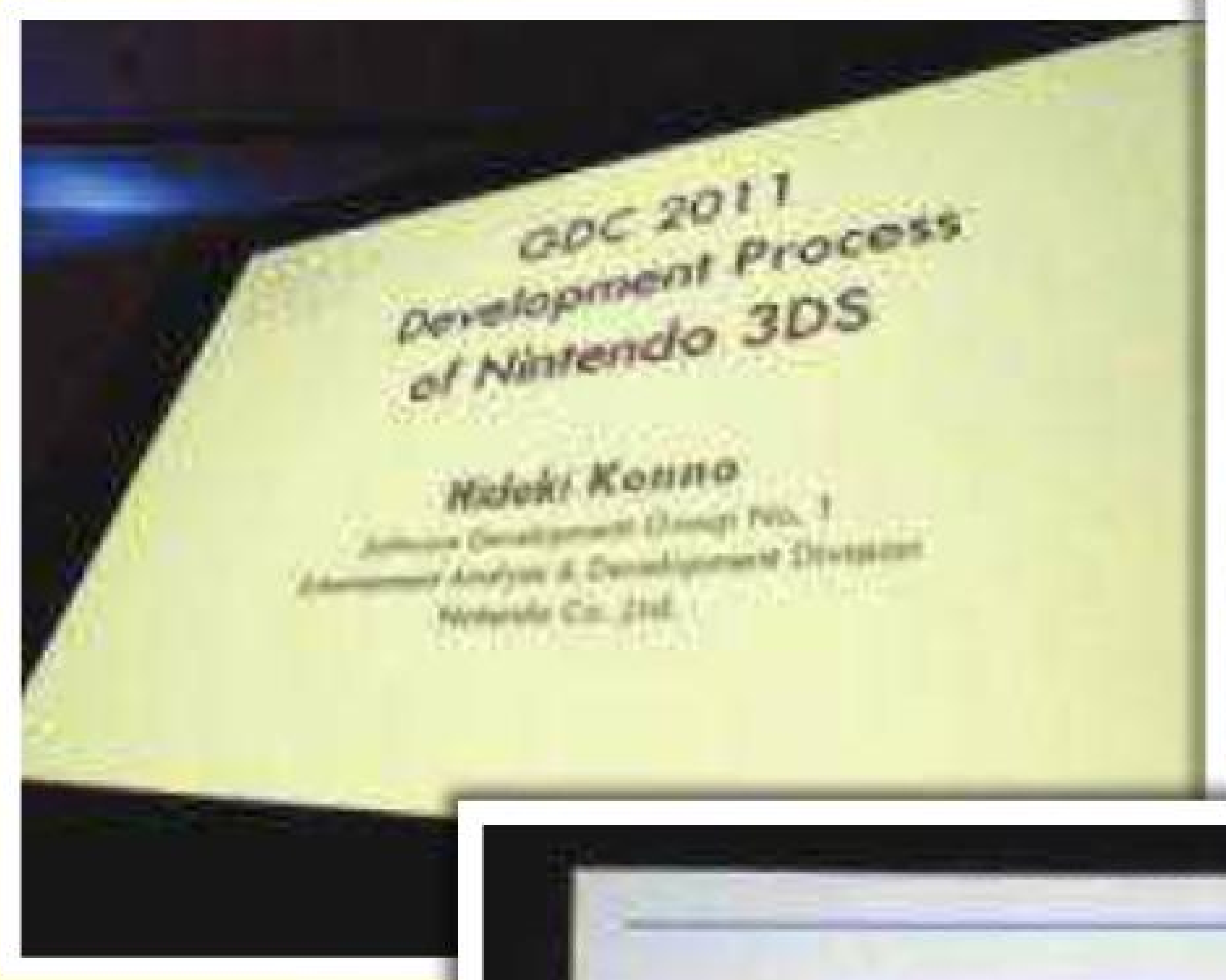


# 2011游戏开发者大会看NGP的性能

文 L桑　编 白菜　美编 咕噜

在153辑我们详细地为大家介绍了任天堂3DS的主机消息，在152辑我们曾经笼统介绍过索尼方面发表的PSP后续主机NGP (next generation portable) ,2月底的GDC上索尼方面放出了更多更详细的关于NGP的消息，次世代两大主机地对决时间越来越近了。下面我们将从各个专业角度用数据剖析NGP，文章涉及众多专业词汇和术语，笔者会尽量把每个词语都解释清楚，使更多的读者能够了解NGP，成为新一代3DS，NGP都精通的双掌机王。

2月28日到3月4日第二十五届游戏开发人员大会（GDC）在纽约旧金山召开，大会最后一天火药味弥漫，主办方仿佛是故意的安排任天堂和索尼方面同一时间演讲，听众只能选择一方参加，次世代掌机的战争已经打响，NGP到底有什么样的优势和特点且听笔者慢慢分析。



▶▲任天堂还是索尼，听众被迫面临选择。

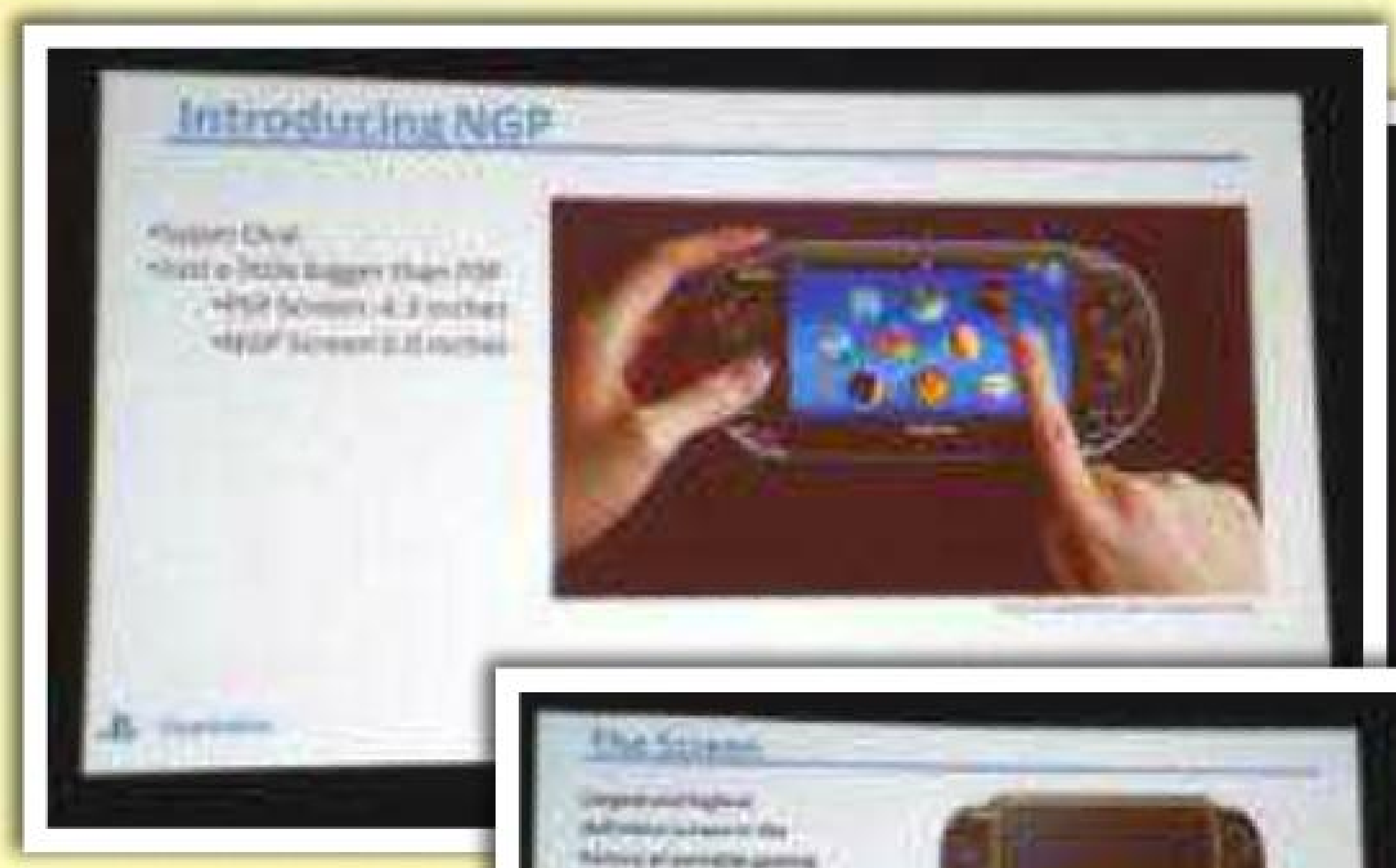
▲右侧是任天堂，左侧是索尼，队伍长度不分伯仲。

# 强大的硬件配置

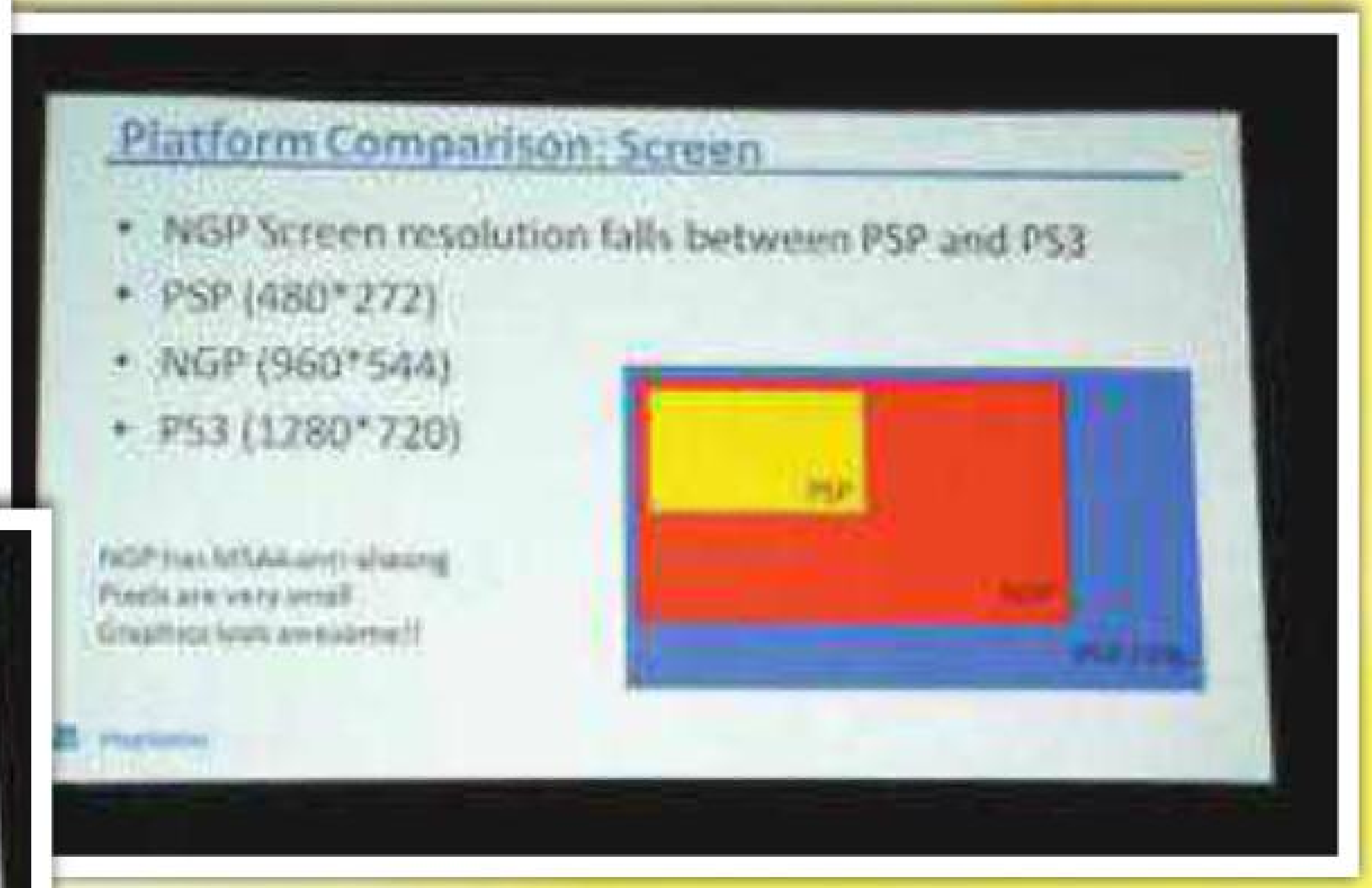
索尼方面由SCEA开发支持平台调查经理David Coombes发表演讲，他首先详细介绍了NGP的各项参数。NGP的画面尺寸为5英寸，比现行4.3英寸的PSP大35%，PSP分辨率是480×272，NGP的分辨率是其4倍，达到960×544，全HD的分辨率是1920×1080，所以NGP可以被称作QHD（1/4HD），而且最值得注意得是NGP采用了有机EL背板屏幕。

**豆知识**

EL为“Electroluminance”的缩写，也就是OLED，即有机发光二级管屏，其本身能够发光，因此产生的黑白图像对比明显，像素发光和消失的时间应答速度为纳秒级，与毫秒级的液晶显示器相比没有了画面的残留影响等困扰，而且不管从那个角度看颜色都会十分鲜艳。



▶▲放弃了LCD屏而采取OLED屏。



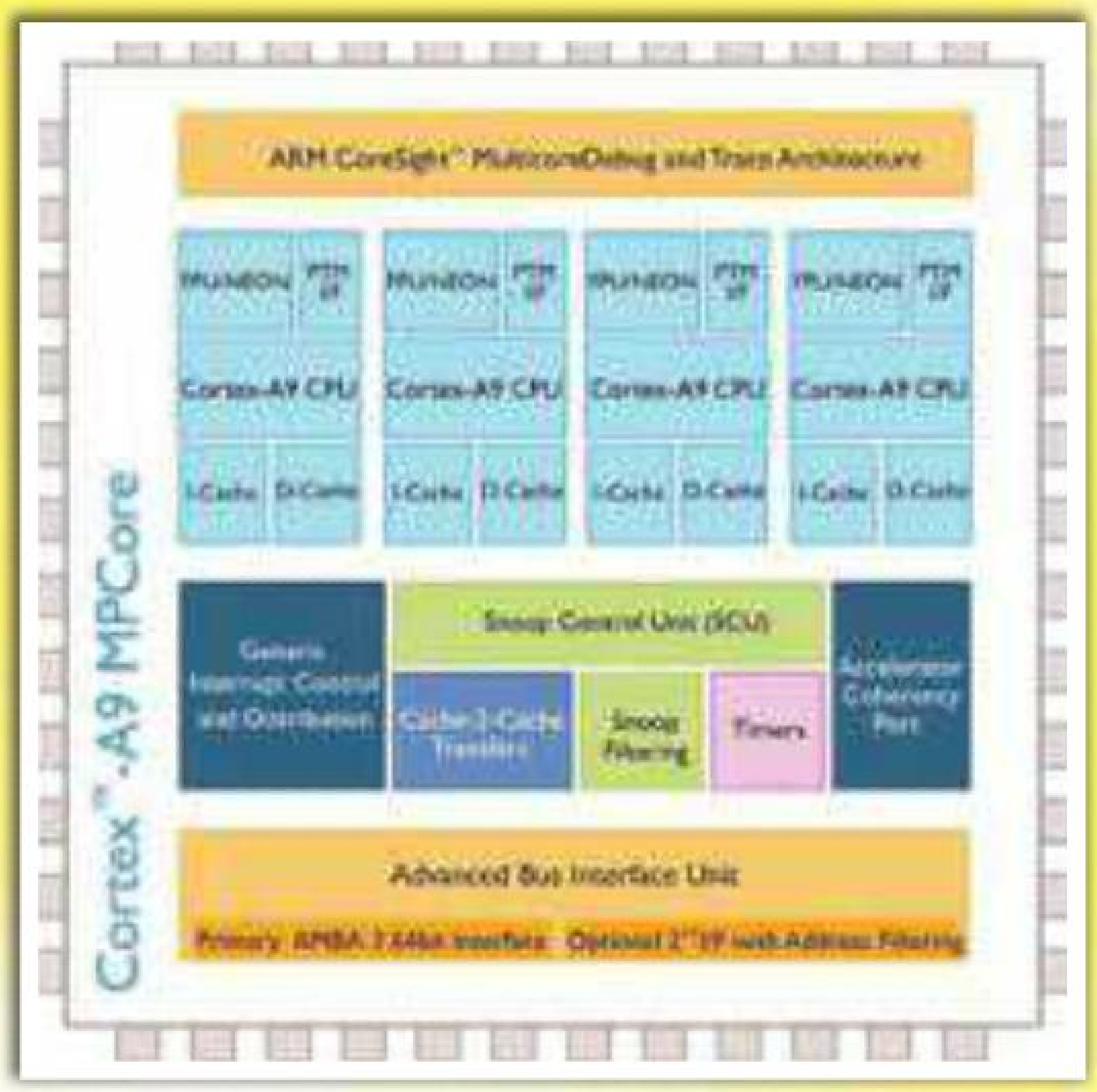

▲画面分辨率对比。

与之前索尼制游戏机最大得重视设计不同，NGP更注重成本，例如PSP奢侈地选用了特别定制的专属CPU以及专门设计的光学驱动（UMD），与之相反，NGP的CPU和GPU等零件更多的是采取组合现有的东西，废除专门的光学驱动（UMD）而启用在传感类携带电话（智能型手机）里广泛应用的MEMS(Micro Electro Mechanical Systems微机电系统)零件等等。

与CPU、GPU不同，NGP屏幕采用的是高分辨率有机EL背板屏并不是广泛应用品，而是专门为NGP提供的零件。虽然有解释这部分为索尼自制，但从以上可以看出EL有机屏可以说是NGP上最为讲究的部分。顺便一提，2007年索尼曾经发售过11英尺有机EL屏电视“XEL-1”，当时的售价是20万日元，和NGP的像素基本相同。

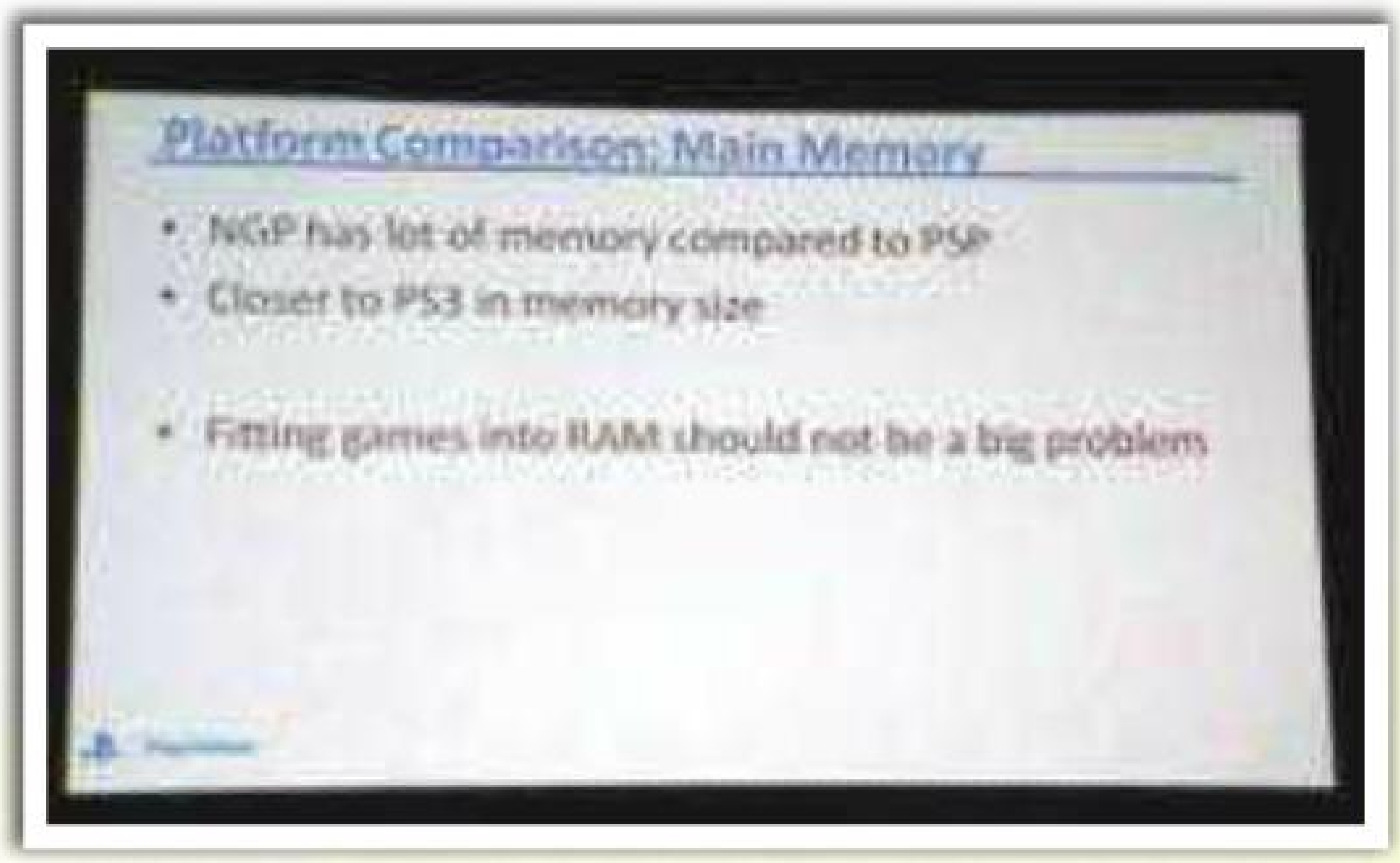
▲曾经可以说是天价的有机EL电视“XEL-1”。

NGP的CPU为对称性多核CPU。采用的是ARM的CORTEXA9(ARM9)型，虽然额定频率还没确定，但已经可以肯定是采用4核的，ARM9是带有分歧预测机能的短频装置的32比特率构造CPU。各核间可以同时处理数据并不需要在储存器中进行统合，每个核都保持了很好的独立性和统一的连贯性，ARM9的ISA总线可以选择浮点单元或NEON高级SIMD单元，但NGP选择的是两者都具备的全实装功能，PSP采用的是MIPS R4000系单核CPU，和NGP无法比拟。而说到搭载多核处理器，就不得不提一下PS3，虽然经常拿来和NGP进行比较，然而实际上PS3采用的是Cell的处理器，包括指挥核和单一核在内一共8核（1核无效化，1核占有系统，其余6核运行游戏），为非对称型CPU（异种混合型），和NGP的对称型多核CPU完全不同，而从对称型这方面看NGP的CPU和Xbox360更为相似。这一点在DaivdCoombes的演讲中也提到过，顺便一提，NGP的四个核中有一个为系统服务，其他3个面向游戏。




▲ARM9的内部区域分配。

内存容量上与32MB的PSP相比NGP会有大幅的增长，但具体的数值，现在还没有公布。在演讲中DaivdCoombes曾经暗示其会和PS3的容量相近，那么就会有512MB的容量，但也有人说现阶段研发中的NGP系统将占用至少一半的容量，也就是面对游戏的内存容量将只有256MB。最终是否会如此还不能肯定，但这已经符合DaivdCoombes所说的：“最终容量足以应对近代所有游戏”了。




▲来自索尼方面的提示，内存接近PS3。

**豆知识**

GPU是相对于CPU的一个概念，GPU是显示卡的“心脏”，它决定了该显卡的档次和大部分性能，同时也是2D显示卡和3D显示卡的区别依据。

说完了CPU我们再来说一下GPU，NGP采用的是Imagination Technologies公司的“SGX543MP4+”系列GPU 。Imagination Technologies公司曾包办iPhone和iTouch的GPU，这次NGP所使用的“SGX543MP4+”为该系列的4核GPU，在运行透视图时驱动的核数会在1～4个间变动，也就是说，虽然运行游戏应该会驱动GPU的4个核，但是在进行2D动作的时候也有可能4个核没有全部运行。

在当初有传言NGP将搭载“SGX543MP4+”的时候，曾经在游戏迷中引起轩然大波，因为PowerVR系列GPU曾经被认为是所有游戏者心中的梦幻级GPU，下面我们就来详细了解一下“SGX543MP4+”到底是什么样的GPU能够让众多游戏宅们如此激动。首先“SGX543MP4+”中的MP是multi-processor servers（多重处理器）的缩写，“SGX543MP”系列可以搭载1～16个核不等，核数越多计算机的性能也就越强，因为该系列的GPU是各核间进行紧密的相互连携性并列动作，因此每增加一个核可以提高90%的性能，而NGP采用的“MP4”的4指的就是4核。每一核的面积大概是2.6平方毫米，最大16核是32平方毫米，因此NGP采取的四核GPU面积将会是极小的。“SGX543MP”在200MHz频率动作时4核的多边形运算能力可达每秒1.33亿，也就是每秒40亿左右像素。“SGX543”系列对应的图形API（图形应用程序接口）为OpenGL/ES2.0（或者OpenGL/ES1.1+Extention Pack），与DirectX系列比较的话，也就是和DirectX9的SM3.0潜力旗鼓相当，和PS3基本处于同一个世代。这一部分经常被人误传为：“NGP可以运行PS3软件”，实际上应该是“可以进行同世代的渲染”。

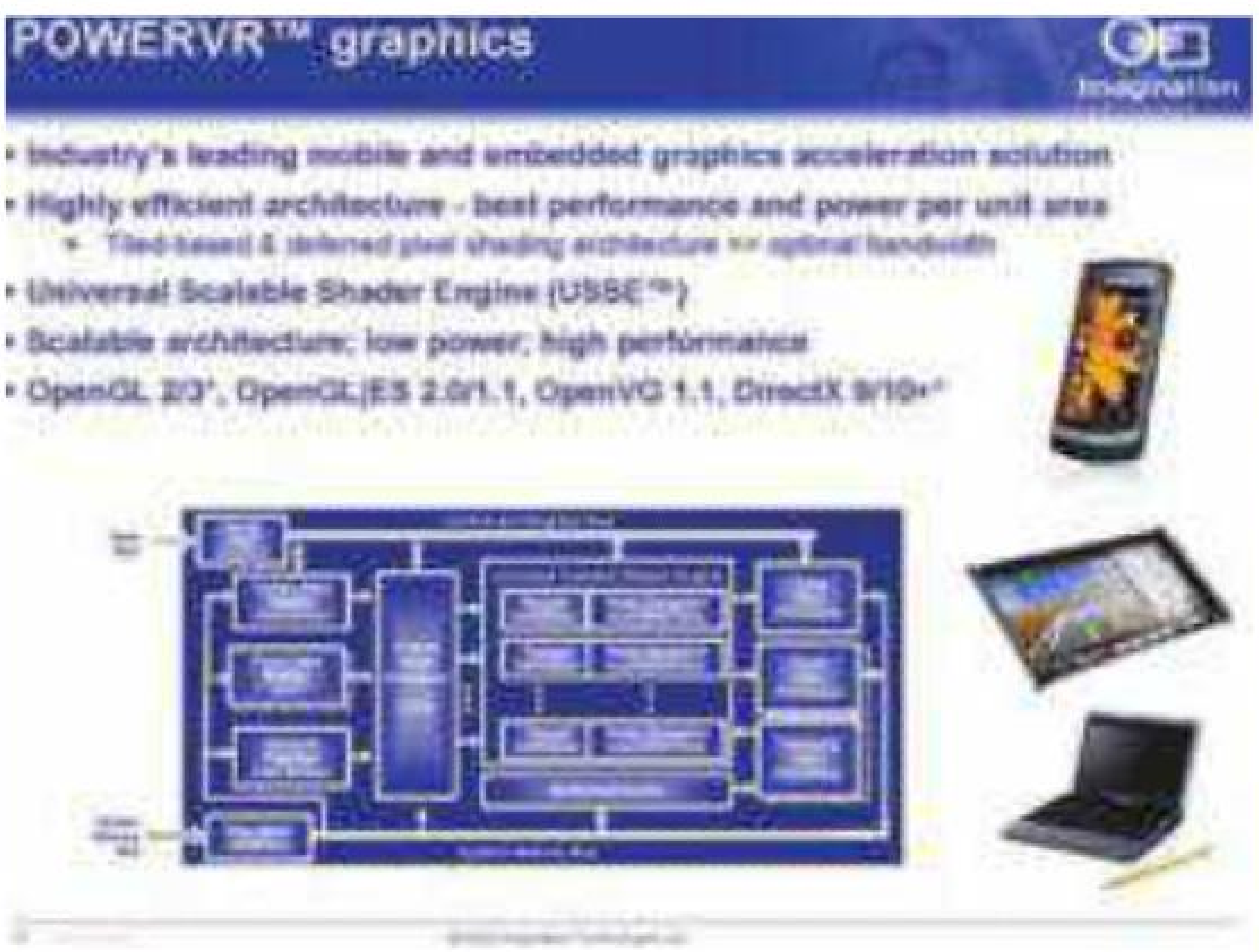
不只局限于“SGX543”系列，PowerVR系列的GPU均采用TBDR(TILE BASED DEFERRED RENDERING)技术，简单来说与一般GPU的不同之处，就在于不会采用占内存多，耗电大，重复计算量大的深度缓冲运算方式。因此NGP的GPU具备占内存小，耗电少，运算快等特点。同时该GPU的厂商Imagination Technologies公司的开发者Kristof Beets也在GDC上提到过，

▲“SGX543MP4+”的研发人员David Harold。

PowerVR系列GPU理论上可以做到多核不同时工作，例如在运行某项运算时一个核刚好够用的话可以使另外三个核进行休眠，这样所消费的电力将和四个核同时开启消耗的电力比相差甚远，这对NGP游戏和应用开发来说都具有很大的参考价值。

NGP的GPU“SGX543MP4+”里面的“+”到底是什么？该CPU的研发人员David Harold回答说：“索尼方面只是从我们这里买走了PowerVR SGX543MP4的ip，实际的集成电路，SOC构成都是由他们自己完成。对于我们的东西索尼方面到底进行了什么样地改良我们不得而知。索尼在游戏领域有相当的经验，相信会将PowerVR SGX543MP4改造得更适合游戏运行吧。”著名的3D游戏学者西川善司则认为这个“+”也许没有那么大的意义，恐怕是索尼方面使其能够应对OpenGL ES 2.0里没有的机能，增加支持格式等。

说完了GPU再来说一下显存方面，PSP的显存容量是2MB，与之相比NGP将会有大幅的增加，现阶段还没有明确的数字。如果




▲“PowerVR SGX5”系列的内部分布。

只比较像素填充率的话，PSP为6.6亿像素每秒，而NGP将至少达到40亿，为PSP的6倍左右，但是因为NGP的实际像素分辨率为PSP的4倍，所以也许达不到那么高的程度。

对于很多人传说的“NGP的图形表现与PS3的图形表现相当”这个说法DaivdCoombes也做出了回应：“NGP作为携带设备，对电池寿命相当重视，采用和PS3同等功率是不太可能的。”另外对于PS3的素材（3D模型和渲染）想要原样搬到NGP上因为功率等原因也是不太可能的，要按照NGP适应的尺寸进行等比例缩小。

# 强大的输入系统

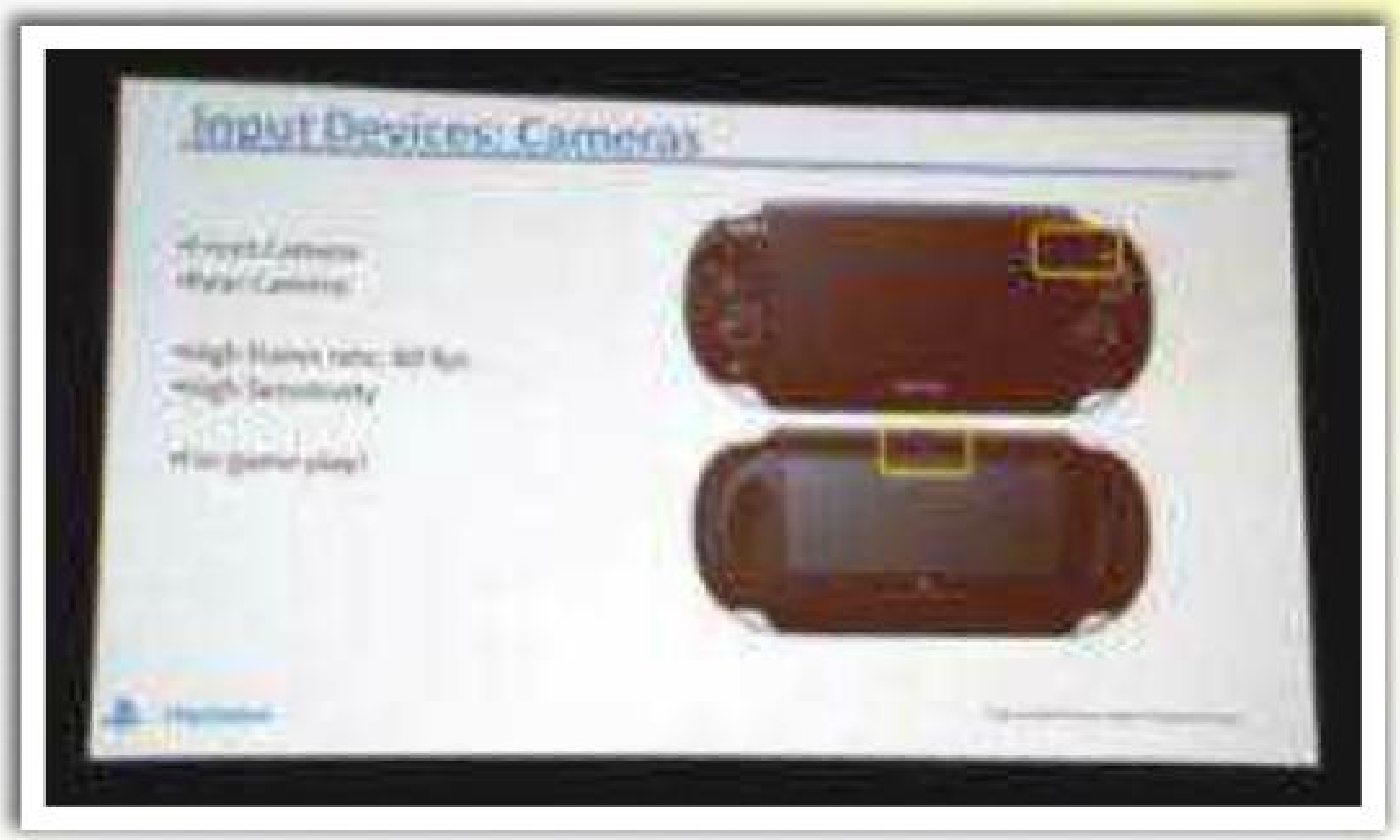
与PSP相比，NGP最大的进化就是游戏的输入方法群的改良。PSP采用的是PS家族传统的○、×、△、□按键的输入，而NGP的输入“并不是2D模拟输入而是3D模拟输入” David Coombes强调着这一点。和PSP不同，NGP采取了左右双摇杆。

▲NGP采用左右双摇杆。

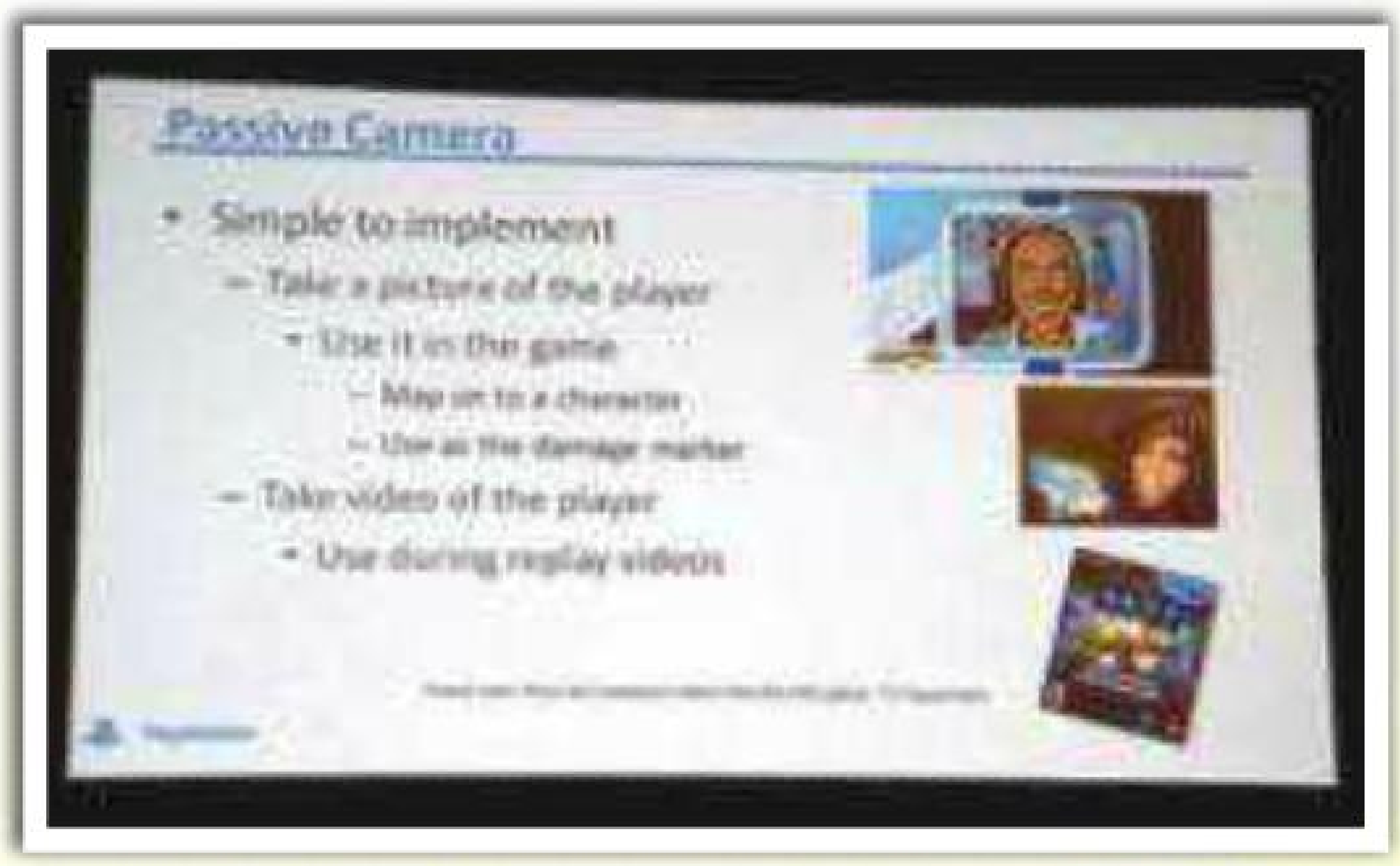
前面提到的NGP前屏幕为有机EL屏，对应静电容量式多点触摸，但它的输入解像度（精度）被认为相当高。NGP最独特的输入方法在于其背面也采用多点触摸板，使得游戏过程中能够从背面输入指令，背部可输入区域和正面屏幕大小重合，可以根据正面屏幕提示进行相应的动作。David Coombes认为，从背面进行触摸，使手指不遮挡住画面，是最适合游戏的触摸输入方法。

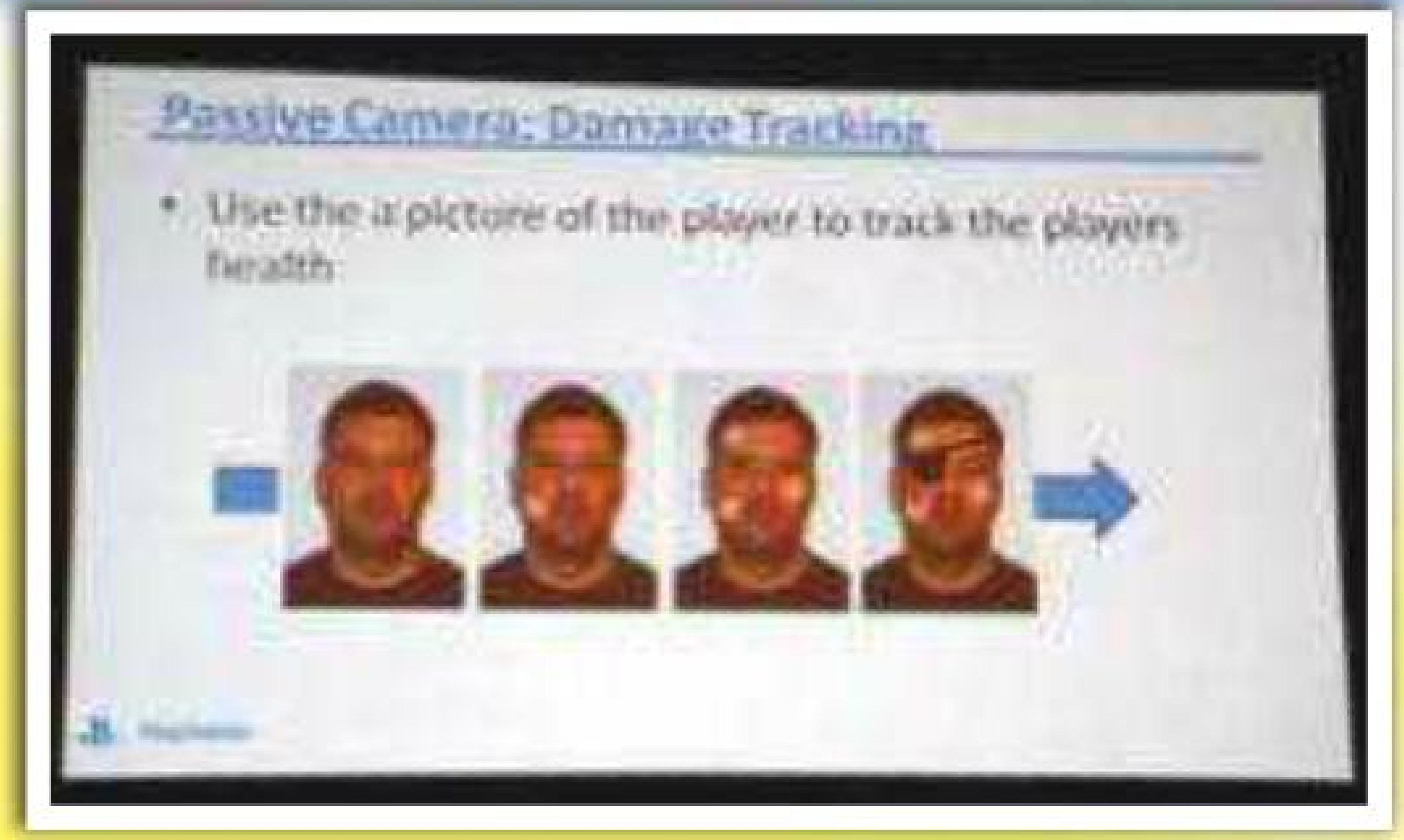
▲世界上都少见的双触屏。

除了双屏触摸之外，NGP丰富的6轴感应系统也被人们称赞，其中包括三轴加速传感器，三轴陀螺仪（也就是PS3上为人称赞的“SIXAXIS”震动机能），达到了PS3的手柄DUALSHOCK 3的标准。除此之外NGP内部还藏有3轴电子指南针，不管如何倾斜本体，也能辨别地球上的东西南北方向，这部分是DUALSHOCK 3没有的特有机能。NGP本体还在正面和背面分别配备了高感度摄像头，可以做到60帧每秒的拍摄，这样的帧数是最适合游戏的帧数，也最考验显卡的性能，这两个摄像头不知道会在未来游戏中




▲两个摄像头会在未来游戏中发挥什么作用呢？






▲展示了几款摄像头可应用的范围。

发挥什么样的作用，笔者十分期待。

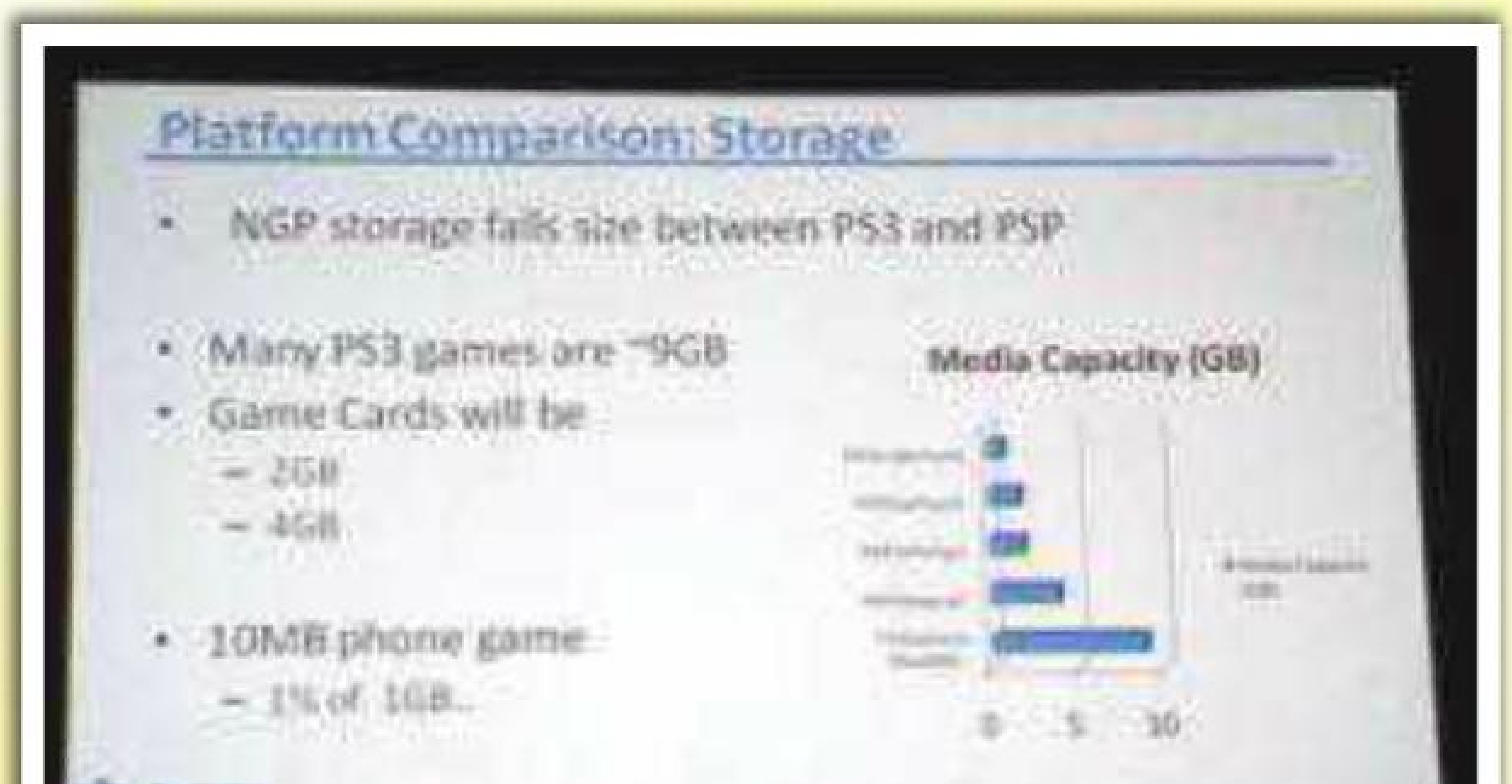
传统PS家族○、×、△、□按键，双触屏，左右双摇杆，强大的重力感应系统，这一切构成了NGP堪称当前掌上设备最强大的输入系统，这些系统将给我们带来多么强大的游戏体验呢，下面我们就来看看关于NGP游戏方面的消息。

# 全新的游戏载体

NGP放弃了UMD媒体，改用专用卡带，该卡带与我们常见的记忆棒外形相似，容量分为2GB和4GB两种。虽然游戏卡带的大部分容量都用于储存游戏内容，但有5%～10%的容量作为可写入区域，用于保存记录，日后的游戏升级，补丁保存等等。除此之外，还可以使用其它的存储设备，但是具体有哪些可以被使用，目前还没有明确的说明，可能是SD卡或者记忆棒之类的。NGP对于存储设备大小没有限制，大于4GB的也会支持，存储设备可以用来保存在线购入的游戏和下载的音乐或者电影。

强调社交功能的NGP的通信机能可以利用无线LAN（Wi-Fi）和3G移动电话通信网，计划推出Wi-Fi+3G对应版和单独Wi-Fi版总共两个版本，对应的Wi-Fi种类是IEEE 802.11b/g/n，是现阶段比较成熟的Wi-Fi网络系统，对应3G网络详细的还没有确定。

另外NGP还具备位置检出机能，可以利用GPS，Wi-Fi网络搭配专门的服务，检索出玩家当前所在的位置。这些功能能够在

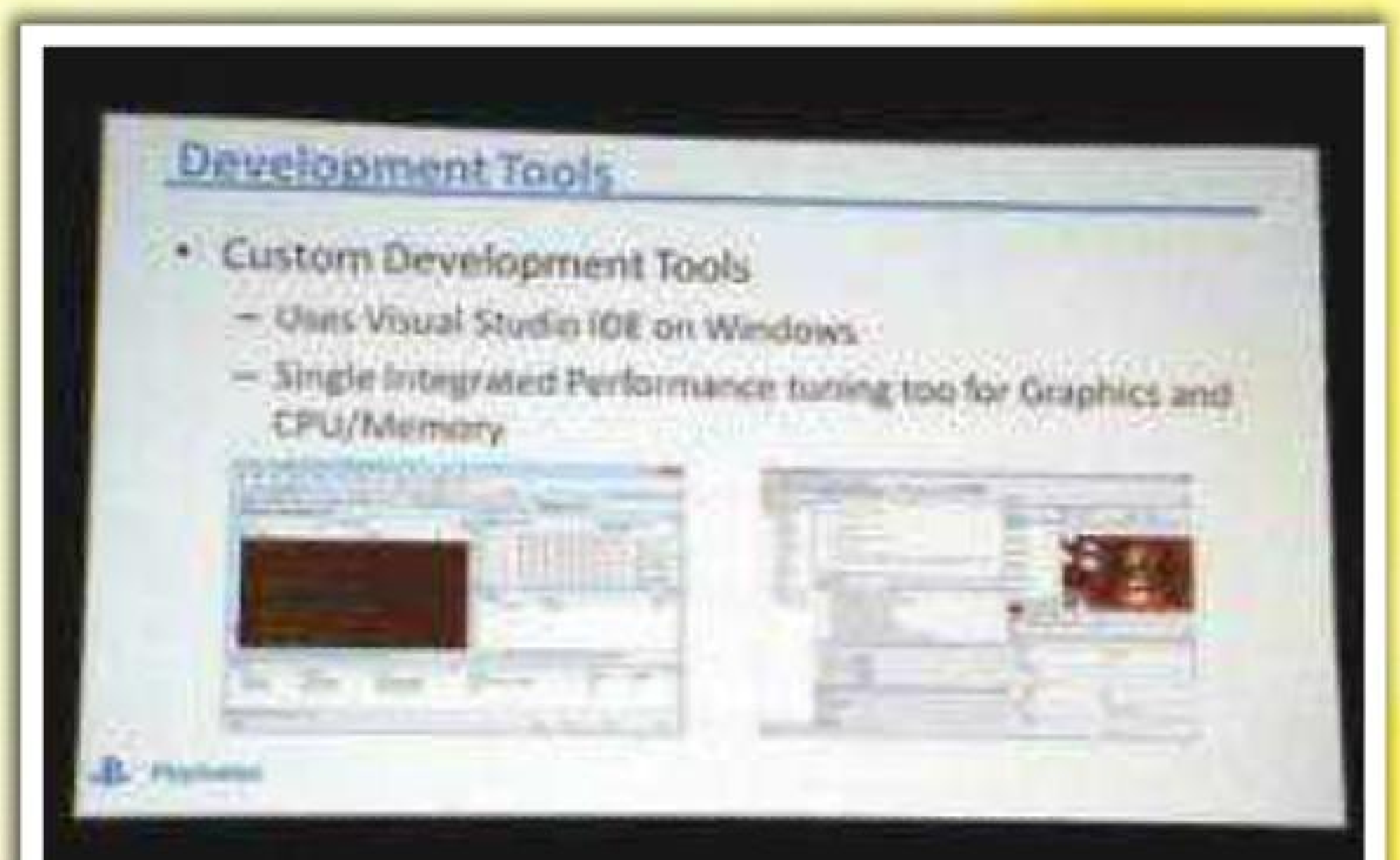



▲各游戏卡带容量比较。

▲NGP计划发表2个版本。

GPS卫星很难捕捉的地下街道和屋内发挥作用，另外GPS功能和3G版本是绑定提供的，Wi-Fi则版不附带GPS功能。

从硬件方面NGP已经被我们剖析得差不多了，下面我们就来说一下NGP游戏软件的开发环境。NGP的开发配套工具为Visual Studio，是一款非常完整的开发工具集。现在PSP的开发软件是在外部控制用box上加上PSP的指令配合，与之相对NGP的开发




▲Visual Studio的基本操作界面。

环境是自身完结的系统，也就是说开发者用NGP可以自由运行开发途中版本的软件，进行动作确认，试玩等等。方便开发者确认前面介绍的多种多样输入方式间的配合，如正反触屏间的配合、GPS、 Wi-Fi、3G等等服务群之间的组合测试。开发者用的NGP据传说比一般贩卖版NGP的内存要大，更方便开发者利用单体NGP确认游戏动作。

开发套件Visual Studio常用于LINUX环境下，而这次做出了特殊修改，使得Visual Studio IDE可以在Windows下进行应用，与以往的LINUX基本开发环境不同，跳到Windows开发环境下与之前的索尼平台相比，开发平台变得更加广阔，有利于越来越多的第三方加入到NGP的软件开发中，更容易产生更多的游戏软件。而且在GDC上索尼方面还公布了用于应对NGP的CPU、GPU、内存瓶颈的原创协调工具，如此积极地对开发环境进行改善，可以看出索尼方面期待招揽更多第三方支持NGP。开发环境的整体情况和众多中间件厂商的支持，使得NGP与其说是容易更新换代的携带型掌上游戏机，不如说更像是PS3、X360那样的家用机，PS3/X360是现在业界标准的跨平台方式，从现在索尼方面对第三方的扶持态度来看，未来发展成NGP/PS3/X360并不是没有可能。

但是由于NGP和家用机比毕竟存在很多的差别与不足，因此要实现这一跨平台发展模式，将PS3或X360的软件移植到NGP上，必须针对NGP进行一系列的调整，例如简化3D建模，渲染效果等等，甚至针对NGP的触摸功能需要加入一些新的要素，这些都是未来游戏厂商应该考虑的问题了，笔者还是十分期待的。在GDC上展示了几款用于NGP的游戏软件DEMO，让我们先来窥视一下其效果如何吧。

▲众多中间件厂商对NGP支持。

**豆知识**

中间件：是一种独立的系统软件或服务程序，分布式应用软件借助这种软件在不同的技术之间共享资源。

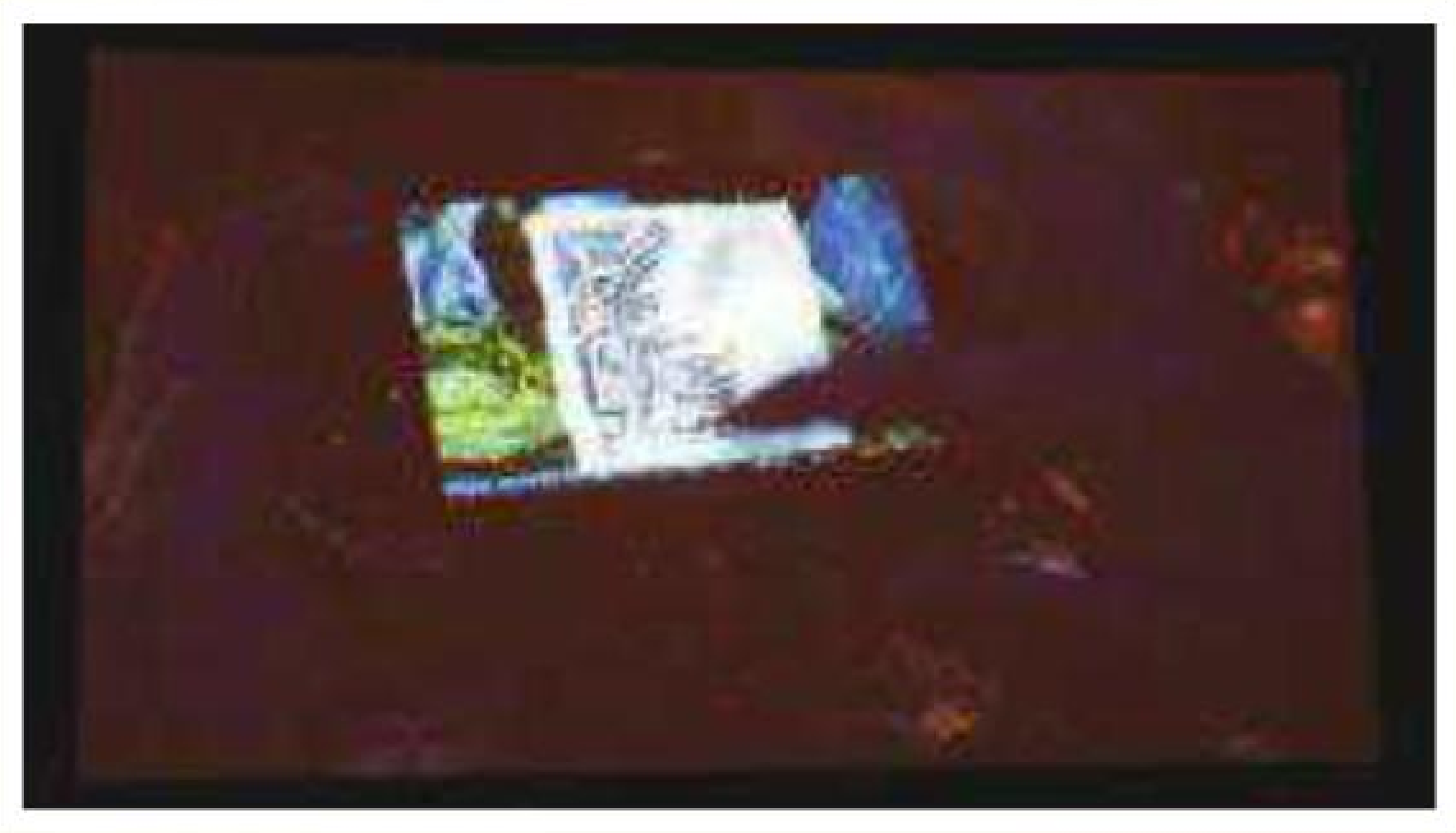
# 从游戏DEMO窥视NGP全貌

这次索尼方面展示了几款游戏，其中包括AR游戏（增强现实游戏Augmented Reality game），让我们一一来看。首先是一款活用NGP背面触屏和重力感应系统的滚珠动作类游戏，玻璃球会根据NGP本体的移动和倾斜改变滚动方向，玩家需要对游戏

▲活用重力感应系统和背部触摸的滚珠游戏。

中的世界进行物理干涉，包括倾斜或者改变NGP方向，从背面触摸以达到干涉玻璃球方向的目的，背面触摸，使得玻璃球的画面不会被遮挡，具备操作更加直观简单的好处。

另一个DEMO是《未知海域》的景色移植技术展示，很好地还原了PS3的景色，展现了将PS3游戏移植到NGP的可能性。这段DEMO同时展现了PS3游戏中使用摇杆部分的操作在NGP中转化为触摸操作的可能性。摇杆加按钮确实是游戏中最佳的操作选择，但是触摸能指定特殊位置，具有输入更加直观的优点。不仅仅是触摸也不仅仅是摇杆加按键，根据每个游戏的不同，每个使用者的不同习惯选取合适的操作方法，可以称得上是NGP的全新游戏体验。



▲《未知海域》DEMO展示。

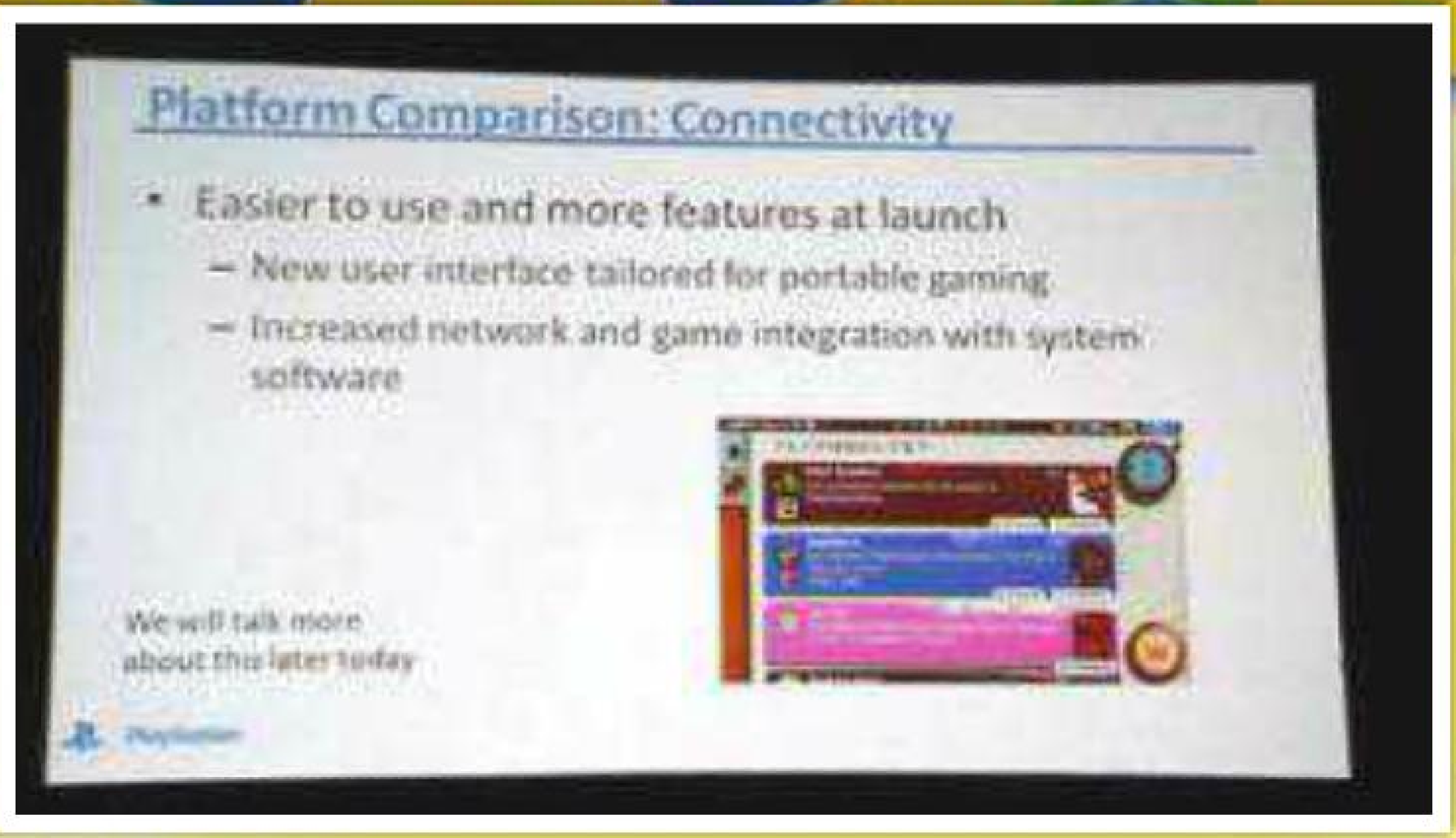
最后一个是AR游戏，这一个是活用了NGP的摄像头和重力感应系统的游戏。一般AR中需要QR条码的人工标识（标签）来确认位置情报，NGP展现的充当QR条码的是现实中某样东西，索尼把其称作“现实标志技术”，但并不是任何现实中的物品都能够成为标志，而是在系统中预先登录过形状和信息的物品才可以。展示的DEMO《比波猴战记》中，用NGP的摄像头拍摄软件本体封面的比波猴，猴子就会出现在NGP游戏画面上，同样用摄像头拍摄在地板上的恐龙海报，恐龙的影像就出现在NGP上。比波猴很小所以能够全部出现在NGP画面上，但是恐龙是十分巨大的，只有一部分映在NGP上，需要举起NGP才能看到恐龙头部，转动NGP还可以从不同角度窥视恐龙。这就是最适合现实世界几何学的构筑虚拟空间，很好地将恐龙虚拟影像和现实结合起来。更进一步解释就是利用NGP摄像头捕捉到地板上恐龙的海报，使用者会怎样移动，向哪里移动，利用NGP内藏的六轴感应系统计算，利用这些情报构筑对应现实世界的移动航线，这种移动航线和利用背部摄像头拍摄的现实世界结合，将之前拍摄的恐龙CG透视在NGP所展现的现实世界影像中。

这几款游戏都从不同的角度很好地展

▲从现实跳跃到NGP的比波猴。

▲和真实世界相结合的恐龙。

示了NGP的各种机能，现在的PSP确实有在用携带型掌机玩高规格游戏的感觉，但NGP更像是构建了一个新的游戏平台，期待更多的游戏玩法都能在这个平台实现。



▲152辑曾经介绍过NGP的强大的社交功能。

## 强大的跨平台开发引擎

说了那么多关于NGP的游戏，那么可以用于开发这些游戏的引擎到底是什么？这样的引擎对NGP游戏到底有什么影响，下面让笔者来仔细为大家介绍一下。2008年SCEE曾对外提供过一款独特的游戏引擎“Phyre Engine”（PE），PE并不是一般的商用引擎，而是针对持有PS3执照的开发商免费提供的组建类型/程序库形态的引擎，对一般人来说知名度并不是很高。但是它甚至具备了艺术数据做成/处理管道、样品游戏的艺术组套、详细的文献记录等等。虽然是面向PS3的游戏引擎，但也具备可以向X360、PC移植的机能，是一款跨平台开发引擎。因为该引擎属于家用机领域，具体的笔者不多加赘述。这里之所以要提起PE是因为在今年的GDC上索尼方面公布了PE的升级版，这一次的升级是将PE2.X升级到PE3.0，其中最大的变动是PE3.0将支持NGP游戏的开发。

SCEE的工程师Matt Swoboda在GDC上发表讲话，讲述了PE成为应对NGP引擎的过程。PE最初就是作为以PS3、X360、PC为目标的跨平台开发引擎而被开发出来的。这次新对应的NGP比现行的智能手机以及平板电脑具备更高的性能，但性能方面还是比不上PS3、X360和PC，因此要担心NGP对引擎建模延展性的要求。但是Swoboda表示PE基本引擎部分向NGP移植的初期阶段并不那么困难。据说NGP版是根据PC版移植的，NGP的CPU如前文所讲是对称型多核CPU这和PC的CPU构造相近，引擎部分的移植作业仅仅用了1天，透视图引擎的设计，GPU活用等等相关移植也仅仅用了2周，这对跨平台引擎移植来说确实是相当少见的轻松，也从一个侧面印证了NGP强大的硬件条件，以及最初设计时的完备性。

PE3的移植虽说透视引擎和渲染部分大部分来自PC版（或者PS3版），初看之下似乎很简单，但实际上根据NGP的特性进行了多方面的调整。例如和PC以及PS3比较起来NGP的GPU的顶点性能没有那么高，因而要调整引擎使其适应。另外虽说NGP的CPU运行3D建模多边形具有和PS3相近的潜力，但由于其速度并没有那么迅速，因此不管什么游戏都直接从PS3放到NGP显然是不行的。这就是PE3之所以诞生的理由，很多业界人士都认为PE3将会是最适合开发NGP游戏的引擎。使用PE3也能轻松做到跨平台的移植。当然要真正做好一款移植作品，使其在新的平台上重获生命力，需要考虑的问题还有很多，不管怎样PE3的出现给未来的移植作品提供了无限可能。

一口气为大家把NGP的剖析了一番，众多的专业术语，不知道大家能够理解的有多少。其实笔者和大家一样，也只是个普通的玩家，不管数据有多么强大，技术有多么先进，笔者也只期待NGP能够真真正正为我们带来游戏的快乐。就像当初没有人能够预测到PSP和NDS的命运一样，如今的我们也没办法预言NGP和3DS的未来。游戏界的战争从来只有一个胜者,那便是玩家。笔者已经开始期待未来更多，更新奇，更好玩的游戏了。读者朋友，你们呢?

# PORTABLE GAME 掌机情报站 NEWS STATION

## EVENT 事件 日本遭遇罕见天灾，各大游戏公司纷纷伸出援手

3月11日，日本东北、关东地区遭遇了罕见的9.0级大地震以及海啸，在灾难中失去生命、行踪不明的人不计其数，而由天灾引发的核泄漏危机更是像定时炸弹一样牵动着人心。

在灾难发生之后，为了帮助那些无家可归的人重新建立家园，让他们尽快恢复正常的生活，日本各大游戏厂商纷纷慷慨解囊，捐款捐物。

▲Sony捐献的收音机。

首当其冲的是Sony集团，Sony的生产制造部门集中在这次受灾严重的日本的东北地区，也有很多员工和其家族受到了灾难的困扰，因此受到的打击本身也不小。3月13日，Sony集团宣布捐献3亿日元和3万台本社生产的收音机（市面售价6000日元，带照明功能，支持手摇发电，因此非常实用），另外，全球的Sony员工也会自发性地募集捐款。次日，任天堂慷慨地捐献了3亿日元，并且在官方网站首页的醒目位置撤下对游戏的宣传，改为赈灾的慰问辞。微软宣布进行相当于200万美元的支援，而日本所在员工的自发募捐金额将全额捐献给在灾区展开支援活动的非赢利法人（NGO）。

除了第一方厂商外，第三方游戏厂商也毫不吝啬地倾囊而出。

SEGA Sammy集团捐赠善款2亿日元，并且在探讨今后继续追加物资的可能性。

NBGI集团捐赠善款1亿日元，与公司员工自发募捐的善款一起捐赠给灾区。

Koei Tecmo Games捐赠1000万日元救援金，公司也将从玩家、员工处募集捐款，并将它们一起捐献给灾区。

Capcom捐献善款1亿日元，另外，iPhone版的《街头霸王Ⅳ》从3月15日起以0.99美元的超低价格销售（原价为6.99美元）一周时间，而该游戏于此周的销售额将全部作为善款捐献。

Level-5捐献善款1000万日元，另外，正在手机上运营的《雷电十一人 手机版》内将提供慈善内容的配信，所得销售金额将全额捐出。

Konami集团捐献善款1亿日元，员工自发捐献的善款也将一并捐出。为了应对供电不足的情况，东京电力、东北电力管辖范围内关联设施的户外广告灯全部关闭，夜晚原则上禁止加班以节约用电。

Square Enix集团捐献的1亿日元，将与从全球各分部员工中募集的善款通过日本红十字会捐献。

5pb.宣布从3月14日起至3月31日，旗下面向iPhone/iPod平台推出的AVG价格从原本的2200日元大幅下调为350日元，此期间内的销售额将全额通过日本红十字会捐出。

Takara Tomy集团捐献1亿日元，公司员工也将进行自发捐款活动。另外，考虑到灾区重建的长期性，为了抚慰灾区孩子的心灵，公司正在讨论作为玩具厂商今后尽可能为他们提供支援的问题。

## SOFTWARE 软件 欢迎再临艾鲁村！《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》公布

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》作为“《怪物猎人》系列”的首款外传作品，在去年8月份推出之后没过多久就获得了超过50万套的出货量。游戏采用了正统作中可爱的猫猫艾鲁作为主角，除了风格温暖可爱之外，还与Hello Kitty进行了合作，因此非常受女孩子的欢迎。

既然作为外传作品人气都能这么旺，Capcom当然不会错过将这么品牌继续发扬光大的机会。3月16日，Capcom在官方网站宣布了本作的续作正在开发之中的消息。从游戏的标题《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》（モンハン日记 ぽかぽかアイル一村G）来看，游戏应该是前作的资料加强版，与前作的关系应该类似于《怪物猎人 携带版 2nd G》和《怪物猎人 携带版 2nd》的关系。

游戏的平台依然为PSP，而关于具体发售时间以及游戏的详情Capcom方面还没有公布，敬请留意我们今后的后续报道。

## 软件 SOFTWARE 受天灾影响，近期日本游戏全线延期

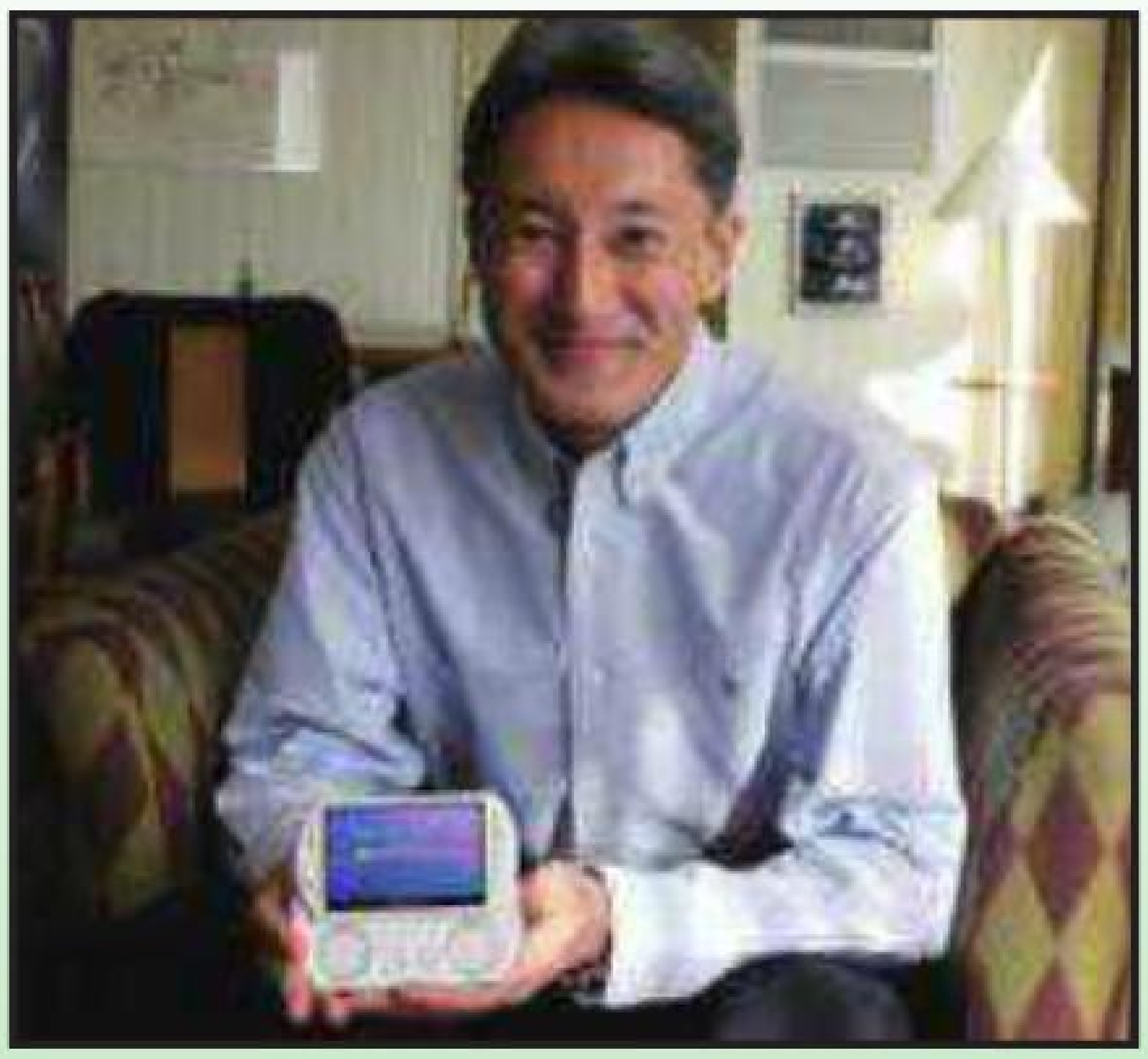
受地震、海啸对日本各界带来的巨大影响，日本各大厂商纷纷宣布延后他们原本准备在最近推出的游戏产品的发售日期，毕竟目前自然灾害所带来的伤痛尚未抚平，在这段时间内推出、宣传游戏这样的娱乐产品有失偏颇。

其中引起最大话题的就是Irem的PS3重头作品《绝体绝命都市4》，因为它并非只是延迟发售，而是宣布中止发卖。游戏原本将在4月份发售，基本上已经制作完毕，但由于题材在这个时期来说过于敏感，考虑到人们的感受，Irem最终决定中止其发售。这样的决定对于本身业务状况就不佳的Irem来说无疑是艰难的，但正是这样才更是显现出它作为一家游戏公司的社会责任感。

Konami面向PS3、PSP、3DS多平台推出的《职业棒球魂2011》的发售日延到了4月14日、Xbox 360平台的《少女巡航机X》延到了4月21日、Wii的《游戏王5'Ds》新作延期到4月21日。

更多的游戏在宣布延期的同时，并没有宣布新的发售日，因此它们具体会在什么时候发售还需等厂商的进一步消息。截止到本辑《掌机王SP》截稿前夕，PSP平台的《心跳水浒传》、《争分夺秒》、《某科学的超电磁炮》、《小凉宫春日麻将》，以及3DS的《钢铁潜水员》、《死或生 次元》、《模拟人生3》等掌机作品均宣布了延期计划，新的发售日尚未确定。只有《最终幻想IV 完全收藏》等少量游戏至今仍未宣布延期计划。

## 事件 EVENT 平井一夫就任Sony副社长



2011年3月10日，Sony集团发布了再编作为核心事业的电子和网络服务部门的声明，目的是为了改善公司当前的经营体制。该声明中确认，经过董事会的决定，身为SCE社长兼集团CEO的平井一夫，将从2011年4月1日起就任Sony集团代表执行副社长一职。

平井一夫先生现在是Sony集团的执行EVP（执行副总裁），但是从今年4月1日起，他将升任为统管消费者产品和服务部门的集团代表副社长。消费者产品和服务部门，承担着电视、家庭视频、家庭音频、数字概念、PC、游戏和移动产品等，Sony集团旗下所有消费者电子产品事业以及与它们相关的的网络服务事业。此外，平井一夫还将负责与这些事业密切相关的全球销售与市场、共通软件的平台衔接和产品设计等工作。平井一夫在上任新职位后，将致力于在家庭和移动产品两个领域开发次世代的革新产品，为客户们提供充满魅力且衔接完美的娱乐体验。

该声明中同时显示，同社的代表执行董事兼社长CEO，仍由霍华德 · 斯金格担任。

## 软件 SOFTWARE 《DQ》外传首度登陆3DS，《史莱姆总动员3》今冬发售

Square Enix于3月16日宣布，“《史莱姆总动员》系列”的新作《史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团》（スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团）将于今年冬季推出，平台为3DS，这也是“《勇者斗恶龙》系列”登陆3DS的首款作品。

《史莱姆总动员》作为日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的外传作品，诞生于GBA平台。游戏以“《DQ》系列”中可爱的代表怪物史莱姆为主角，玩家要操纵史莱姆从尾巴团手中救出被绑架的同伴，游戏方式则为动作AVG。系列至今共推出过两作，分别是GBA的《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》和NDS的《史莱姆总动员2 大战车和尾巴团》，在低龄玩家中非常具有人气，而相关的漫画目前也在集英社的月刊《V JUMP》上连载中。

作为系列的最新作，《史莱姆总动员3》将同样由玩家们非常熟悉的著名制作人堀井雄二监制。平台升级为3DS之后，本作将对应3D画面显示，史莱姆的动作和冒险的舞台将会变得更具临场感。本作中史莱姆将驾驶大船在大海上航行，还要与敌人派出的海贼船进行大魄力的3D战斗。

SOFTWARE 软件

## 《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》全球出货量超530万

自从2009年在NDS平台发售以来，《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》获得了玩家们的踊跃支持。作为系列首款加入联机要素的正统作，游戏为系列开拓了全新的玩法，而定期更新的任务也让游戏变得比系列以往的作品更有黏性。不仅在日本创造了系列历代的最高销量，在欧美地区发售之后，游戏也得到了非常好的市场反馈。

3月16日，Square Enix宣布截止到2010年年底，《勇者斗恶龙IX》在全世界的累计出货量已经超过了530万套，这也是系列中首款全球累计出货量突破500万的作品，其出货量创下了系列之最。

在《勇者斗恶龙IX》的累计出货量突破530万的同时，系列在全球的累计出货量也超过了5700万，这个数字仅包括通过物理游戏媒体来销售的部分。

SOFTWARE 软件

## 《战国BASARA 群雄编年史》详情公开，今夏发售

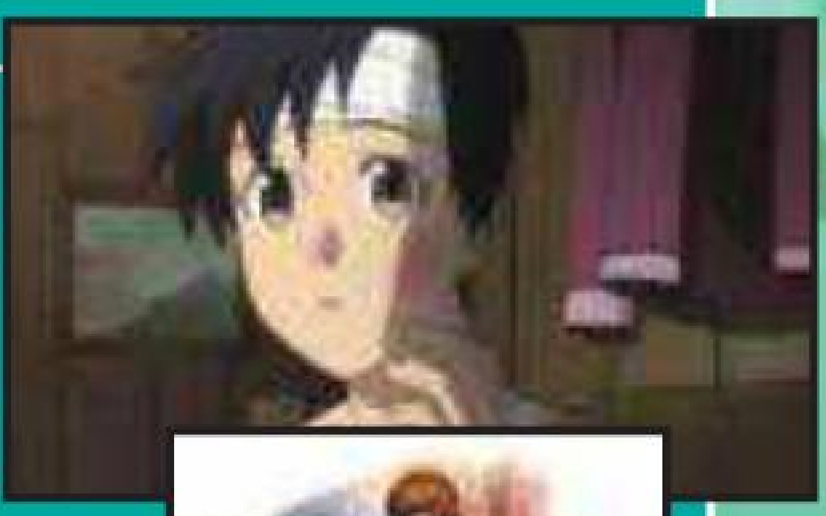
“《战国BASARA》系列”的外传作品《战国BASARA 群雄之战》推出已经差不多两年时间了。与家用机版的正统作崇尚一骑当千的爽快感不同的是，PSP的《群雄之战》采用的是类似于《机动战士高达 高达对高达》的2对2小组战，因此游戏带来的乐趣有别于正统作。前段时间Capcom已经宣布了游戏的续作《战国BASARA 群雄编年史》（战国BASARA クロニクルヒーローズ）正在制作中、平台仍为PSP的消息。4月16日，Capcom开设了游戏的官方网站，首度公开了游戏较为详细的情报。

《战国BASARA 群雄编年史》将于今年夏季发售，在游戏方式上将沿袭PSP版前作，但是将加入新的要素，比如说来自《战国BASARA3》中的新武将（目前已经确认的有德川家康和石田三成）、新的游戏模式和新的战斗系统。另外针对前作玩家所抱怨的难度问题，本作也会进行调整，让玩家通过更简单的方式体验到更深奥的动作性。

本作中还将再现从初代开始直到《战国BASARA3》中的众多知名场面，让玩家轻松体验到整个系列的魅力所在。利用adhoc通信功能，本作也将和前作一样可以实现玩家间的联机对战。另外，本作确定可以继承前作的记录进行游戏。

**3月8日** PSP go在北美的官方网站闪电降价到149.99美元，让人怀疑Sony是不是准备开始清库存为年底上市的NGP让路了，但没过几天，官网的价格又突然改回了199.99美元，就像它闪电降价时那样悄无声息。199.99美元的价格使PSP go这台本身销量平平的实验性掌机变得更无吸引力，更何况更符合大众需求的PSP-3000现在只售129.99美元，相信Sony方面真正下调PSP go的售价也只是早晚的事情。

**3月9日** NBGI宣布，旗下面向PSP/PS3双平台推出的“《凉宫春日》系列”游戏版最新作《凉宫春日的追想》将延期发售，新的发售日为今年5月12日，相比原本的发售日3月24日推迟了差不多一个半月，游戏的售价和限定版内容则维持不变。《凉宫春日的追想》讲述的是剧场版《凉宫春日的消失》结束之后的故事，采用原创剧情，剧本由动画制作委员会监修。游戏两个平台的记录可以通用，将PSP的记录传送到PS3中即可以相同的进度玩PS3版。



**3月9日** Falcom宣布旗下人气RPG《英雄传说 空之轨迹》将推出OVA，该动画将由Emotion制作，而目前它将在什么时候通过什么形式发售仍未具体公布。负责该OVA监督的橘正纪之前曾负责过《.hack//量子》、而系列构成、脚本则将由上江洲诚负责（代表作《传颂之物》、《刀语》）。另外，为纪念日本Falcom创立30周年的特设网站也已经开启，今后该网站将陆续公开纪念30周年的相关活动、企划等的最新新闻，喜欢该系列的玩家不妨多多留意。

**3月18日** 5pb.于本日正式公布了移植自Xbox 360/PC平台的PSP文字AVG大作《斯坦因之门》（Steins;Gate）的发售日为今年6月23日。游戏的普通版售价6090日元，限定版售价为8190日元，限定版中包含的内容非常特别，为研究所的白大褂和白拖鞋。相比原版，PSP版的片头动画将焕然一新，并且片头曲和片尾曲都将采用新的歌曲，另外，PC版中新增的CG图片和人物立绘也将全数收录。

**Darkbaby**

*真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。*

# 大灾变

坐在电脑台前，望着满眼日本东北地区超级地震和核泄露的相关新闻，震惊困惑之余，不禁再次被“任天堂”这个品牌背后的深刻寓意所折服，所谓“谋事在人、成事在天”，命运的变幻无常恰是任何凡人都无法把握捉摸的。

最近来了个年轻气盛的新同僚，在我们这个工作群体里算是学历稍高，亦略有些小才情，是故在平日闲聊胡扯时放言无忌，总让人有天下事尽在掌握中的感觉。曾经与之纵谈TV游戏的发展历史，他认为索尼当初能够打败任天堂是事物发展的必然规律，包括后来任社的大逆转同样如此。本人对于此君的论点持保留态度，对之言曰：“这个世界之所以如此奇妙而不可捉摸，正是因为存在着所谓的‘变数’，往往一个偶然的事件会彻底改变原本必然的结果。”如果当年不是因为饭桌上的偶然争吵，史蒂夫·乔布斯可能不会愤而离开雅达利，世间会多了一个才华横溢但默默无闻的天才程序员，而不会诞生苹果这样一家堪称伟大的企业。回首人类发展的历史，类似的“如果”实在是比比皆是，诸如一个平庸将领偶然的临阵犹豫彻底改变了滑铁卢战役的最终结局，更由此改变了人类历史的演进轨迹。

日本东北大地震正是在下强调的所谓“变数”，任天堂经营层应该对于3DS发售以后可能面临的种种困境都进行了沙盘推演，但是如此惊人的突发性地质灾难绝对是预测以外的。时下的社会惨状，对于首发不久的3DS来说将造成难以预测的重大打击，任天堂半年以来地毯式广告轰炸酝酿的流行效应由于突入的人间悲剧而付诸东流，不过比照起当前诸多游戏软件纷纷延期甚至终止发售的乱像，亦属不幸之中的万幸。3DS毕竟还是顺利首发了，实在难以想像如果大地震发生在首发当周又会是何等的局面！

从某种角度上来看，大地震对于任天堂不啻算是一个好消息，该社原本计划截止2011年3月末在日本本土销售150万台3DS主机，根据首发10天后的销售轨迹，任天堂要顺利达成这个计划非常困难（余下三周的周平均硬件销量要达到25万台以上），年报的下方修正几乎已成定局，而地震造成的影响无疑完全转移了市场投资者的视线。

大地震对于日本硬件两社而言，到底哪一家被创更深呢？或许近几天的股价走势足以反映出真实情状。3月15日福岛核电站泄漏事件曝光以后，东京股市出现了最高达16%的历史第三大跌幅，直至尾盘传闻政府介入救市跌势方有所遏止，当天索尼股价跌幅甚至超过了大盘，成为了拖累指数的重要因素。至于任天堂，收盘价比之前日仅跌去了3.7%，在当日绝对算得上坚挺，据闻日本政府的养老基金在其中起到了决定性的支撑作用。索尼集团在东北地区有三家工厂遭受了不同程度破坏，其中一家蓝光光盘生产工厂因破坏严重而彻底停产。更有未证实消息称约有十数万台PS3主机因仓库遭海啸毁损而被卷入大海。另根据索尼官方网站发布的消息显示，灾难已经造成索尼各地许多工厂陷入业务停顿状态，包括东部日本PS系列产品的维修保障业务。目前尚未有索尼本次突发性财务损失的详细数据发表，但是数额将非常巨大，对于未来两年的业绩会造成严重影响。

灾难对于NGP的研发和生产会造成何等程度影响目前亦不明确，但是对于日本国民经济势必会产生深远的负面影响，大众的消费热情将不可避免趋于低迷，定位高端的NGP未来前景堪忧。对于广大第三方厂商而言，为了渡过未来数年大概率的市场萧条时期，其经营方针必然更趋于保守和稳健，市场处于成熟阶段的PSP和开发成本相对低廉的3DS会成为首选目标，而市场定位原本就有些“空中楼阁”的NGP则进退维谷。对于任天堂来说，其采购和代工生产基地基本都在泛中华地区，本地工厂大面积停工对其产品市场供应造成的影响相当有限。经营业务方面，目前日本本土市场对于任天堂的利润贡献度不到30%，其市场战略的重点依然在欧美地区，灾害固然对3DS的首发造成了巨大影响，但对于PSP和PS3目前咄咄逼人的攻势同样形成了遏制作用。

所谓的否极泰来，或许这场空前的自然灾害将给日本游戏产业带来了前所未有的洗礼，新的变革火种正在孕育中……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP10

栏目主持：胧月

借着3DS发售的东风，3DS的几款首发游戏销量还算不错，《任天狗+猫》虽没有想象中的那么爆发，第二周的销量依然颇高；另一款来自成名AVG系列的《雷顿教授与奇迹假面》依旧销售喜人。PSP方面，《异说 012 最终幻想》虽然是资料篇性质，依然取得30万以上的销量，《SD高达G世纪 世界》和《梦幻之星 携带版2 无限》的次周销量相比第一周减退较为厉害，但突破30万也不是什么问题了。

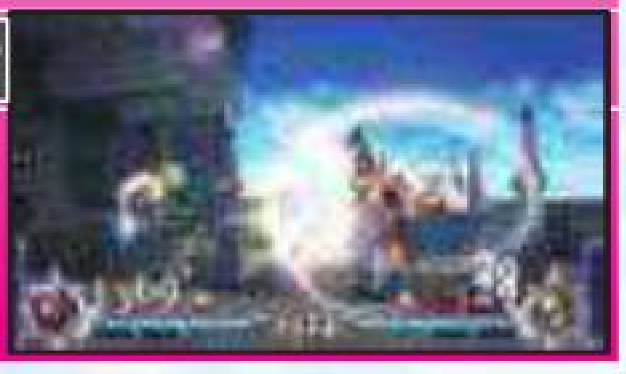
## 软件销量（日本） 2011年2月28日～3月6日

### 1 异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

■Square Enix■FTG■2011年3月3日■6090日元

NEW 本周销量 30万4789套 | 累计销量 30万4789套 | PSP



最主要的卖点就是追加了大量新角色，而且并非复制体，而是做出了自己的特色。新增了大地图模式，棋盘战斗也有变化。战斗系统增加了援护系统，削除了前作的无限连，让战局更加多变、平衡。旧有角色也追加了新招式，旧招式部分更改了细微的判定，使游戏更加耐玩。

### 2 雷顿教授与奇迹假面

レイトン教授と奇迹の假面

■Level—5■AVG■2011年2月26日■5980日元

NEW 本周销量 6万2634套 | 累计销量 18万223套 | 3DS

作为系列第五作以及3DS的护航软件，本作发售不久便取得了3DS日本装机量1/3的销量，人气自然毋庸置疑。游戏的谜题难度没有显著提高，加上作为噱头的3D并没有运用到谜题中，难免让人有些失望，不过剧情和过场CG依旧展现出了该系列应有的实力，值得好好品味。

### 3 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

NEW 本周销量 4万6182套 | 累计销量 11万5155套 | 3DS

### 4 SD高达G世纪 世界

SDガンダム ジージェネレーション ワールド

■NBGI■SLG■2011年2月24日■6090日元

NEW 本周销量 4万4140套 | 累计销量 27万1930套 | PSP

### 5 梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

■SEGA■RPG■2011年2月24日■5040日元

NEW 本周销量 4万4079套 | 累计销量 26万3556套 | PSP

### 6 战国无双 编年史

战国无双 Chronicle

■Koei Tecmo Games■ACT■2011年2月26日■6090日元

NEW 本周销量 2万9348套 | 累计销量 7万2392套 | 3DS

### 7 数码宝贝 超组合战争 蓝·红

デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー・レッド

■NBGI■RPG■2011年3月3日■5040日元

NEW 本周销量 2万8499套 | 累计销量 2万8499套 | NDS

### 8 超级街头霸王IV 3D

スーパーストリートファイターIV 3D Edition

■Capcom■FTG■2011年2月26日■4800日元

NEW 本周销量 2万848套 | 累计销量 5万9405套 | 3DS

### 9 驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说

STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说

■NBGI■AVG■2011年3月3日■5229日元

NEW 本周销量 1万9954套 | 累计销量 1万9954套 | PSP

### 10 山脊赛车3D

リッジレーサー3D

■NBGI■RAC■2011年2月26日■6090日元

NEW 本周销量 1万7991套 | 累计销量 5万2654套 | 3DS

## 硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年2月28日～3月6日

| 机种 | 周间销量 | 2011年销量 |
|---|---|---|
| NDSi | 1万7420台 | 40万7894台 |
| PSP | 6万4632台 | 47万8152台 |
| NDSL | 680台 | 17455台 |
| PSP go | 903台 | 13076台 |

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3254万9647台

PSP+PSP go累计销量：1676万8159台

关于3月11日在日本发生的9级大地震，也不用在下过多地描述了，在本辑游人望远镜中，不少游戏制作人也亲历其中，幸好他们都并无大碍，否则小编可就没有内容可报了。（苦笑……）

**栏目主持**
酷洛洛

## 原田胜弘

**“《铁拳》系列”之父，现制作街机游戏《铁拳TT2》**

## 盗取对手公司机密 后果很严重

已包围企图盗取《铁拳TT2》ROM的Capcom制作人小野义德。

3月1日

从NBGI“跳槽”到Capcom，结果当上了前台小姐，感觉不怎么习惯。

3月9日

酷洛洛：最近经常看见两位制作人在互相串门，不知道《街头霸王VS铁拳》的开发进度如何呢？

## 志仓千代丸

**游戏公司5pb.社长，著名作曲人、作词人、游戏音乐制作人**

## 社长震中勇救小学生

现在十分危险，墙上的混凝土正不断掉落，还是防震构造……

这时电话打不通，各位5pb.社员在紧急情况时请按照指引手册前往避难。

离地面还有20层……还在摇晃，这时最重要就是冷静。

在14楼发现一名小学女生，现在将其救出！

致5pb.各员工，请各位互相转告安全情况，哪怕是微博也可以。

3月11日

作为支援本次日本地震灾区，我公司在iPhone App Store推出的《秋之回忆6》，至3月31日前会从2200日元改为350日元进行收费下载，所得款项将全数捐赠至日本红十字会，此外iPhone《混沌思绪诺亚》同样以350日元进行义卖下载。

3月14日

酷洛洛：在iPhone《秋之回忆6》义卖公布的一天后，本作已名列日本APP Store付费内容下载第一位。而其后Capcom《街头霸王IV》、SEGA《足球经理2011》等iPhone游戏亦陆续宣布降价义卖。

## 吉村健一郎

游戏开发小组“白金工作室”著名角色设计，曾担任PS2《大神》人设

### 用画传达希望

■天照与一寸法师。

▲须佐之男与稻田姬。

◀牛若。

画了一些《大神》的画，希望能够鼓励灾区的群众。

11月13日

## 松山洋

游戏开发商CyberConnect2社长，代表作包括《火影忍者　究极英雄》、《.hack》等系列

### 办公室的地震应急措施

CyberConnect2的东京办公室位于品川的大井町，现在向为因电车停运而无法回家的人开放。办公室内可以容纳30人，同时供应食物和饮料，也可以进行电话通话。在附近遇上困难的人们请过来吧。

11月11日

## 稻船敬二

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长、情报统括，兼任子公司Daletto社长，缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物

### 被考验的人间力量

现在日本正面对非常糟糕的状况。

也是我至今从未经历过的严重事态。

开始还自认为，继1995年的阪神大地震后就不会有更严重的地震了。

自然威胁一直都是超出人类的想象。

渺小的人类误以为已经支配了地球，如今亦一如以往地遭到自然的教训。

或许现在正是考验人类真正力量的时候。

■这并不是《绝体绝命都市》的游戏画面。

处于水深火热之中的灾区群众、拼死展开救助行动的救援团队、为协助救援倾尽全力的帮助人员、冒着生命危险在灾区展开报导的媒体、从外国赶来的协助救援的友人、在电视前注视祈福的大家。

如今日本已进入必须全体人民齐心协力的状态了。不对，这已经不是日本人这一民族的问题，也许已经扩展到地球规模的整体问题了。

幸好自己身处在大阪这个地方，并没有受到地震灾害的直接影响，虽然只是通过报道了解到情况，但这无疑不是我们平时看到的电影、戏剧、游戏和CG影像，而是在自己所在国家发生的真实事件，不是过去时、而是现在进行时的现实。

现在还有不少灾民在等待救援，还有不少人在尽力地搜索生还者。

尽管能做的事情十分有限，但还是希望帮点什么，有着如此想法的人应该很多吧。

在此祈希望救援队能早救出生还者，同时为不幸罹难的死者祈求冥福。

3月13日



酷洛洛

在祝愿日本灾民早日脱离危险的同时，也祈求我国盈江地震的受灾群众平安。

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

# 黄金眼

栏目主持：胧月

本次评价的5款游戏平均素质一般，除了《异说 012 最终幻想》获得一致好评外，其他游戏都存在或多或少的明显问题。而受日本地震影响，不少游戏推迟了发售日期，因此未列入本次评分行列。

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 超级猴子球3D

3DS

将猴子放入球内滚动，并以到达赛道终点为目标的“《超级猴子球》系列”的最新作，除了主模式外，这次还加入了竞速以及乱斗模式，并且两个模式都对应最多4人的通信对战。

**乌冬** 进化主要在画面上，赛道上加入了很多活用立体显示的机关以及演出，魄力大大上升。新加入的动作感应操作很有意思，只需倾斜3DS就可让猴子球跑起来，类似Wii版的《超级猴子球》，不过也不是说传统操作就没用武之地，因为动作感应操作需要经常倾斜主机，会影响3D成像，所以要体验立体感的话，还是传统操作的效果最好。两个新模式属于典型的聚会型游戏，一个人玩时可能会觉得没什么意思，有条件找到人对战的话乐趣就会成倍增长，并且游戏支持下载对战，如果想和有3DS的朋友一起热热闹闹地玩游戏，那本作会是很好的选择。 **7**

**总分 21**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 丰富度 | ★★★★☆ |
| 联机火热度 | ★★★★★ |

**白菜** 与系列前作相比完成度相当高。转动玉石部分活用了3DS陀螺仪和立体视点的机能，但同时因为游戏过程中需要快速转动3DS机体会使3D视感产生偏差。 **6**

**阿鲁** 对应3DS陀螺仪的本作玩起来很有意思，简单的操作下隐藏着丰富的玩法，新手和高手都能找到属于自己的乐趣，就是玩久了手比较累。 **8**

■スーパーモンキーボール 3D■卡片■SEGA■ACT■2011年3月3日■1～4人■无对应周边

## 异说 012 最终幻想

PSP 黄金珍藏

故事剧情跳转到之前的第12次战争，讲述了闪电、尤娜等人没有参与最后战斗的原因。新增大地图，对棋盘模式进行改进，战斗系统也得到了进化。

**白菜** 大地图模式比较鸡肋，感觉完全是为【000】章节服务的。棋盘战斗摒弃了繁琐的计算步骤，变得爽快简洁。虽然有着不少ACT与RPG元素，但要将其视为一款FTG则是完全没有问题。关键的战斗系统废除了无限连，新增援护系统让战局变得更加多变而爽快。新角色的设计思路均非常独到，特别是蒂珐的高速移动，几乎是开创了另一种战术思路。平衡性有着大幅度的强化，大部分的厨战术都有一定的对策——不过遗憾的是，角色之间的相克性仍然存在，想要缩小相性的差距，很大程度上要依靠基本技能的熟练度，所以RPG味道依旧很重。 **9**

**总分 27**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 平衡性 | ★★★★☆ |

**阿鲁** 和前作相比，本作系统更加成熟，招式方面进化得更加平衡和人性化，新追加的几名角色也都突出了自身独有的特性，爽快无延迟的对战让游戏的乐趣倍增。 **10**

**胧月** 云集了“《FF》系列”的顶级阵容，新增要素多，剧情也比前作丰富不少。系统跟一般的格斗或乱斗相差很大，需花费较长时间去适应。 **8**

■ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー■UMD■Square Enix■FTG■2011年3月3日■1～2人■无对应周边

## 妖精的尾巴 携带公会2

PSP

《妖精的尾巴 携带公会》的续作，在本作中玩家会扮演原创角色，与游戏的的主人公们一起完成公会委托的任务，游戏对战斗系统作出了改进，武器与防具合成也更加丰富。

**酷洛洛** 由于有前作的素质摆在眼前，这次酷洛洛也没抱太大期待去体会其中。游戏画面并没有任何改进，不过由于前作的画面就很不错，所以也就不过不失了。打击感依然十分诡异、角色动作非常生硬、队友的AI太傻、地图过大，虽然本作可以同时使用魔法多了，但玩久了依然容易厌倦。自建原创角色这一设定比较不错，与原作角色组队这点有点像《梦幻之星》的流程模式，配合眼花缭乱的武器装备合成系统，提升了游戏的耐玩度。但总体来说要改进的地方依然有许多许多，在此只能向喜欢原作的铁杆FANS推荐了。 **6**

**总分 16**

| | |
|---|---|
| 画画 | ★★★★☆ |
| 战斗 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |

**阿鲁** 原创主角的设定让这款游戏的《怪物猎人》味越来越浓，但游戏本身却并没多大进步，依旧劣质的操作手感和战斗，让喜欢原作的玩家都很难提起兴趣。 **5**

**乌冬** 想不到这款游戏也能出到第二作，而且更难以置信的是前作的缺点仍然完全没有改善，操作感还是那么僵硬，打斗还是一样单调，玩下去需要很大的勇气和爱。 **5**

■フェアリーテイル ポータブルギルド2■Konami■ACT■2011年3月10日■日版■无对应周边1～4人■无对应周边

## 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪

PSP

改编自1999年已经连载完结的漫画《浪客剑心》，人气角色几乎全部登场。故事模式完整地反映了剑心的战斗历史，系统方面也加入了各种流行元素。

**白菜** 作为一款早已完结的作品，此时推出久违的FTG类型，着实令人又惊又喜。游戏的建模非常优秀，动漫渲染风格还原了大家熟悉的角色外形。音乐也十分耐听，可以调动起玩家的战斗激情。但是最为关键的对战手感却非常敷衍了事，为什么平面2D FTG作品要以×键起跳首先就是一个不解之谜。太过强大的神速之刻，太过难用的超必杀技都是没有经过好好检讨的设计。而且很难想象有二段跳，有高速突进，有连锁攻击的FTG，竟然会没有空中受身。另外最令人难以忍受的是，双方在近距离交战时竟然会出现拖帧的情况，我只承认这是一款怀旧ACT。 **5**

**总分 18**

| | |
|---|---|
| 怀旧度 | ★★★★★ |
| 音画表现 | ★★★★☆ |
| 手感 | ★★☆☆☆ |

**胧月** 作为一款格斗游戏素质的确很差，但游戏囊括的角色和对剧情的还原度容易引起FANS的共鸣，演出画面华丽，如果剧情时的语音再多一些就好了。 **6**

**阿鲁** 初上手感觉挺新鲜，“爆种”后虐敌的爽快感十足。不过游戏过于简陋的对战系统让本作的保质期大大降低，姑且推荐给喜爱原作的粉丝。 **7**

■るろうに剑心 －明治剑客浪漫谭－ 再闪■UMD■NBGI■FTG■2011年3月10日■1～2人■无对应周边

## 三国志IX 威力加强版

PSP

“《三国志》系列”第九部作品的PS2移植版，增加了很多新要素，扮演君主内修内政外扩领土，最终结束乱世一统天下！

**马修** 本作虽然取消了前两作的武将扮演要素，但也使得玩家可以更专心地去统一天下，本身游戏时间就长，加上多结局，使得本作成为了不折不扣的时间杀手。片头的画风硬朗古朴，将历史游戏的厚重感传达得淋漓尽致。游戏的内政部分简单明了，多余武将可以派去守关隘的设定更方便玩家做到“人尽其才”。战斗方面虽然不再由玩家直接操纵，但也使平常的军队训练及派遣出去战斗时的阵型更重要，并使战斗节奏更快。音乐上可以说是古色古香，但在多城池进行内政步骤时难免会觉得单调。而本作最大的不足，就是直接照搬PC版的鼠标操作，导致光标的移动定位需要一定的适应时间。 **8**

**总分 22**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |

**苍穹** 经典游戏的移植作，新增要素也颇有诚意。但是游戏却并没有针对掌机平台做出应有的改良，在地图操作方面显得不够人性化。 **7**

**胧月** 一张地图上显示出所有地形要素，实时感与整体感都很强，战略性高且剧本丰富。虽然是古朴的作品，却越玩越能发现个中乐趣。 **7**

■三国志IX with パワーアップキット■UMD■Koei Tecmo Games■SLG■2011年3月10日■1人■无对应周边

# 常驻我梦魇
## 却不知你正经受着漫长的痛楚和折磨

**战神 斯巴达幽灵**

God of War：Ghost of Sparta

PSP ◆SCEA◆ACT◆2010年11月2日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上

文 伊娃

奎托斯，斯巴达之幽灵，以战神之名成为奥林匹斯诸神之一。

在血腥的杀戮和无情的征伐中，他踏尸前行。

即使在阿瑞斯死后，诸神也实行了招抚之策，但他作为凡人时的记忆依然纠缠着他。

奎托斯知道这一切不仅仅是幻觉：诸神之所示，从不趋于表象。

对往昔回忆的幻象让奎托斯踏上寻觅真相的旅途，在深埋于阿特兰蒂斯城中的波塞冬神庙，一切始于此。

## 剧情

奎托斯是游戏界最受玩家喜爱的角色之一，不过他的暴躁脾气可是无人能比的。他曾误杀了自己的妻女，不过他的爱挑事和好战的性格，让我们对他变得如此易怒而感到些许疑惑，在玩过本作之后，其中的剧情便能让我们更多地了解到奎托斯性格的变化，毕竟一再地失去亲人的打击不是一般人能承受的。

本作的剧情相比系列最高的1代有些差强人意，不过所讲述的故事也相当酷，它生动具体地讲述了奎爷的童年生活，包括一系列他最痛苦的经历短片。情节发展不拖泥带水，一路上的曲折坎坷又迷惑着你，最终让你一玩就不肯放下了。

## 掌机平台的顶级画面

《斯巴达幽灵》的表现可以说是华丽的，称其在技术上令人叹为观止一点都不夸张。在画面表现上，本作甚至要比PS2上的许多游戏都要好，细节非常丰富，细微之处如游戏开场，淅淅沥沥的雨和海面上的波涛，尤其是雨水滑落奎托斯健硕体魄的瞬间都被描绘得惟妙惟肖。而奎托斯的人物建模也由技术强硬的Ready at Dawn工作室重新加工，整

体表现更佳细节化，而且在杀死敌人后或遭受攻击时身上也会被鲜血所溅，可与《战神3》相媲美。另外，镜头的运用也是业界顶级的，出色的音效与气势恢弘的交响乐配乐，为PSP平台的游戏素质定下了一个新的基准。

## 我们想要的《战神》

本作虽然并没有什么革命性的创新，但独特的敌兵、有趣的关卡设定还有更多的激烈战斗，确实给了我们一个想要的战神。

总体来说这款作品的游戏内容与前几作没什么太大的差别，依然是个过程超级冷酷无情的大屠杀和大破坏，奎托斯的目的只有一个，就是清除一切挡路的障碍，无论你是小喽罗还是身体大到撑满屏幕的巨型BOSS。不过游戏中没有任何内容变得老套，玩家会遇到种类繁多的敌人，不仅杂兵的AI提升了不少，且挑战数量也有所增加。杂兵的数量虽多但都构不成威胁，大魄力的连击就能把他们打得落花流水。每一种敌兵都有着独有的攻击方式，普通的打法当然都能搞定，不过它们也都相应地有着各自的弱点之处，使用特定的攻击套路会让战斗变得格外轻松，因此研究各种技术性打法是本作赋予玩家的一大乐趣。

当然游戏也不缺乏穿越各种危险场景和解谜的内容。各种大型的场景气势磅礴，这一刻你还在攀爬火山中一面惊险的崖壁，下一秒你又要在亚特兰提斯的海底杀出一条血路，虽然关卡的线性设计让探索的空间显得有些拘束，但是偶尔碰见的隐藏宝物时常会让你眼前一亮。

与之前发售的《战神3》相比，本作更注重于战斗的刻画，而没有什么相较难解的谜题，有也只是一些很小儿科的操作。同以往一样，一般8到10小时就能通关，通关后会有额外奖励并开启特殊选项——诸神的挑战和雅典娜的挑战，玩家需要达成各异的任务目标，这些都十分考验玩家的战斗技巧，其难度之大又迫使玩家必须运用创造性的思维才能存活下去。通关后的另一个设定亦非常有趣，使用辛苦赚来的大量红魂在宙斯神殿中换取新模式、游戏影像、游戏原画和超酷的隐藏服装，而且还能在二周目时以完全不同样貌的角色来游戏，穿上战神铠的奎托斯简直酷毙了！

## 易上手的操作和绝佳的体验

游戏包含了动作游戏的基本要素：滑索、攀爬大型建筑物、潜入水下或是平台跳跃，不同于前作，本作在战斗上有着一项小创新，就是在攀岩时除了可以进行轻、重攻击外，还可以使用投技。之前的《奥林匹斯之链》已经很好地证明了没有双滑杆也能让玩家获得绝佳的体验，本作也秉承着同样的理念，使得奎托斯操控起来毫不费力。

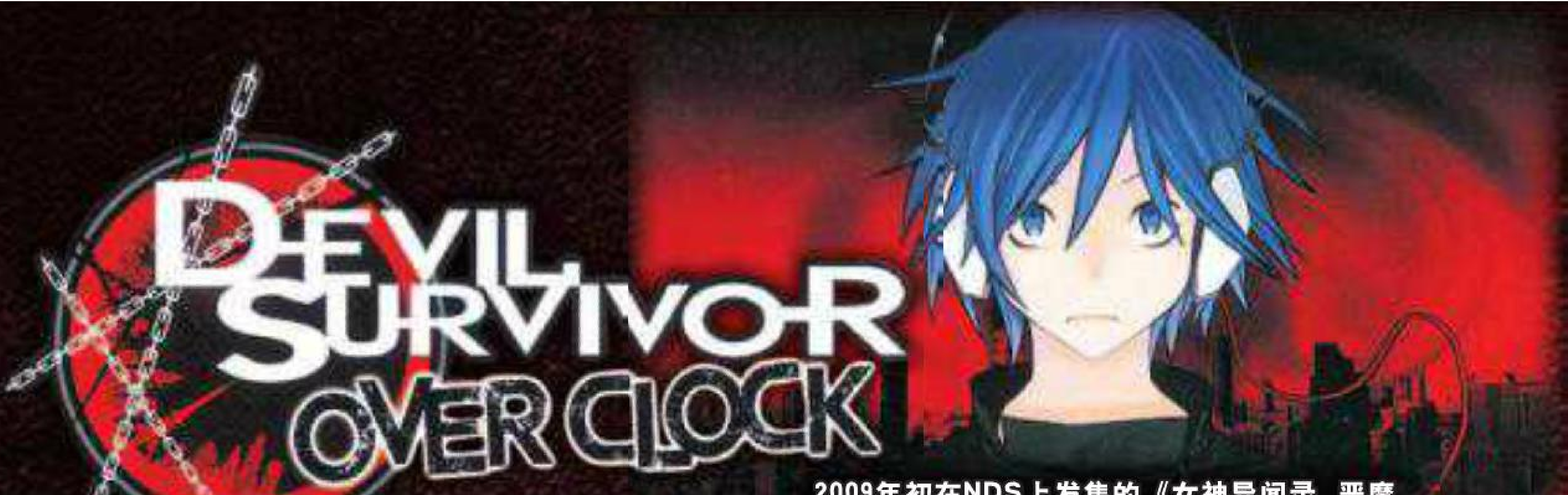
为了体现一些变化，游戏新加入了新武器和魔法，在游戏中都十分有用。链刃向来是玩家最受偏爱的武器，它的攻击范围和用途广泛，而本作中，使用“席拉祸害”技能便能让链刃附带炎属性，这个小花招可以攻击普通攻击无效的东西，比如击穿盾牌兵或重装甲兵的防守，还可令其几秒后自爆，因此本作中的链刃使用起来显得格外拉风。新增的冲撞动作也非常霸气，你可以猛冲向敌人，按其在地再把它丢出去，想必玩家都希望这个能力能在所有《战神》游戏中都使用得到吧！

新的远程武器是斯巴达长矛和盾，虽然使用起来很方便，但终究还是比不上链刃，它的惟一用途就是用来对付远处恼人的弓箭兵。不过枪和盾在外形上来看可以说是历代最帅的武器，最重要的是它们完美还原了游戏的主题之一——斯巴达精神。

## 感人至深的兄弟协力

游戏的最末，斯巴达兄弟终于和好如初，此时哥俩决定齐心合力对付最后的对手——死神塔纳托斯。毕竟得莫斯不像奎托斯那样有着神力保护，在忍受不住野兽般的袭击后倒在了血泊当中。奎托斯看到自己最后的亲人也离他而去，心中的愤怒无以复加，血灌瞳仁……

最后之战很煽情，亲情的无私触人心弦，不过这一战也让系列玩家眼前一亮。玩家轮换操作两位角色合力对付BOSS，这在系列还是首次，无论是哪一个被死神所擒，都可以呼唤另一位前来援救，QTE与蓄力槽的完美结合，加上死神频繁的形态变幻，让此战成为系列史上最为人津津乐道的内容之一。




NINTENDO 3DS

| 恶魔幸存者 超频 | | | |
|---|---|---|---|
| デビルサバイバー オーバークロック | | | |
| Atlus | S・RPG | 预定2011年内 | 日版 |
| 1人 | 售价未定 | 对应周边未定 | |

2009年初在NDS上发售的《女神异闻录 恶魔幸存者》以出色的素质博得了广泛好评，两年后，本作将以重制的形式登陆3DS平台。正统的剧情、出色的战斗系统、耐玩度极高的恶魔育成，这些优点会在新的平台上得以继续保留，而机能的提升也让画质有了进步。有了声优们的演绎，角色的形象将会更加立体。

文 胧月 美编 澄香

# 《恶魔幸存者》复活！凌驾于原作之上的“超频”故事

3D恶魔跃然出屏！

## 主人公

17岁的高中二年级学生，偶然获得名为“COMP”的召唤装置，获得了从次元召唤出恶魔的能力。本作还是沿袭了“《真・女神转生》系列”一贯的“主人公无口”的特色，没有声优演绎。

## 天音

声优：能登麻美子

东京封锁前与主人公偶遇的神秘少女，是诡异教团『翔门会』教祖的女儿。

## 笃郎

声优：阿部敦

主人公的同学兼好友，理想是成为一名程序员。性格上重视理性，对秩序极为看重。

## 柚子

声优：川澄绫子

主人公的青梅竹马兼同学，对突如其来的恶魔感到不知所措，迷茫地投身到战斗中。

## 距离东京崩坏还剩7天，你将如何引导世界的走向？

现代东京突然遭到不明恶魔的侵袭，日本政府以山手线为界，将包括主人公一行在内的所有市民封锁在东京市中心，以维持稳定。在封锁圈中，主人公要设法生存下来，并探寻封锁事件的真相。剧情中的诸多选项影响着主人公的路线走向，是拯救人类，还是成为毁灭的魔王？这些均会根据玩家的判断衍生出分歧。

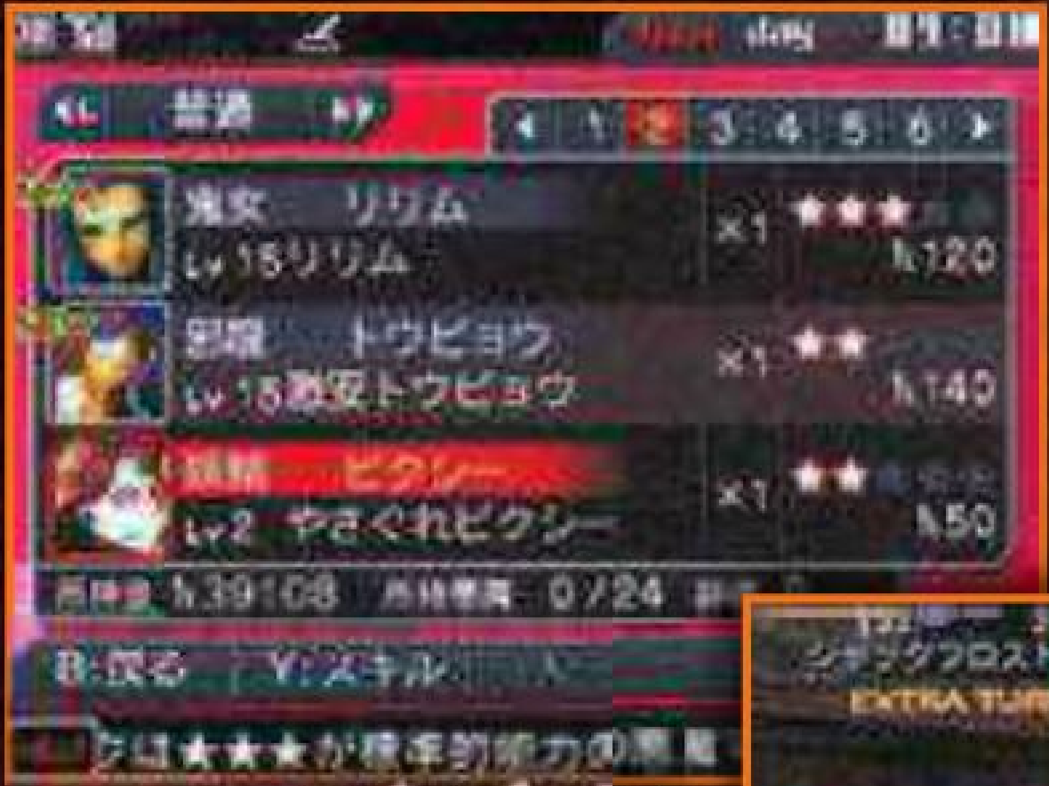
# 3DS版新要素大公开！

## 新要素1 “超频”——不该存在的第八天

原作的故事在事件发展到第七天时便会划上句号，但本作新追加了“第八天”的原创剧情，故事容量对比原作大幅增加，完全不可预知的展开正等待着玩家。此外还追加新的战斗地图，并新增了难度选择功能。

## 新要素2 恶魔数量大幅增加

丰富的恶魔合体是“《女神》系列”的精髓所在，原作的恶魔尽管已经个性充足、种族多样，但在数量上却不尽如人意。这次恶魔的数量将增至150多个，同时追加新的技能。恶魔设计自然还是大家熟悉的“恶魔画师”金子一马，使用金钱来竞拍恶魔的“恶魔拍卖系统”依旧健在。



### 恶魔竞拍

▲只要有钱就能购得恶魔，很容易地就能作成强力恶魔。

## 近似RPG的3v3指令战斗

▲我方单位与敌方遭遇并切入战斗后，会开始近似RPG的指令选择画面。针对敌方的属性弱点进行打击，可额外追加本次战斗的行动机会。

### 恶魔 贝尔·德尔

集结人类的鲜血和喟叹，企图对现世进行复仇的恶魔。拥有不死之身，普通攻击根本对其无效。

◀▼日常的生活突然被打乱，在濒临崩溃的极限环境下，人们的本能和贪欲剥露无遗。该怎样对待这样的人类，是本作厚重的主题。

### 你要成为救世主或魔王？

## 其余进化 全语音&画面精细化

借助3DS载体的大容量，本作也得以实现全语音。游戏中的语音多达20000句以上，将极限情况下的故事演绎得更为白热。而分辨率的提升也让画面看起来更为精美，战斗地图的显示范围对比原作有所扩大。

▲战斗和地图的画面都比原作更漂亮。

◀在语音的辅助下，本作黑暗而深刻的故事更具魅力。这也是对玩过NDS版原作玩家的一大卖点。

# 多种要素满载的立体高达世界！

光环视频收录 POCKET HALO

文 乌冬 美编 咕噜

《高达 3D战争》是3DS上的首款高达题材游戏，出自制作过PSP平台“《高达 战争》系列”的Artdink小组之手，所以游戏不止名字，就连内容也差不多，完全可以当做是《高达 战争》的3DS版。下面就让我们来看看游戏中的各种要素吧。

NINTENDO 3DS

**高达 3D战争**

GUNDAM THE 3D BATTLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| NBGI | ACT | 预定2011年3月24日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

## 新要素 邂逅通信

3DS强化后的邂逅通信功能，无需像NDS那样需要开着对应的游戏，即使在玩别的游戏，遇到别的3DS用户时也会自动交换数据。本作的邂逅通信的作用是可以和别的玩家交换自己育成的机师和MS，以后这些机师和MS便会作为敌人在任务中乱入。

▲当游戏进行到一定程度后，还能进行邂逅对战。

▲在“我的房间”内除了可以确认自己战绩外，还能确认邂逅通信获取的玩家资料，资料上显示的是最后使用的势力和搭乘机体，所以想将自己中意的势力和机体展现给别的玩家的话，出门前就得好好准备一下了。

## 和别的玩家一决高下

▲虽然别的玩家的机师与机体乱入是由电脑操作，但也别有一番乐趣。

▲自己的关卡最高分数记录也会通过邂逅通信反映出来。

## 新要素 可回复伤害&装甲破坏

当受到激光属性的攻击时，伤害在体力槽中会以黄色表示，这就是可回复伤害，黄色部分会随着时间经过徐徐回复。不过要注意的是，当受到强烈的物理攻击（如格斗攻击的最后一招、火箭炮等），就会触发装甲破坏，可回复伤害会立即转换为实际伤害，不能再回复，所以在当黄色部分累积了很多时，要时刻注意敌人的这些攻击，以免受到重创。

▲下屏体力槽中黄色的部分就是可回复伤害。

▲自机遭到装甲破坏，不止黄色部分消失，体力槽也大幅减少，陷入大危机。

## 机体强化

“《高达 战争》系列”玩家都很熟悉的系统，完成了任务后，可获得用来改造机体的TP，只要通过使用TP，即使能力不高的量产型机体，也可变为战场上的ACE。不过要注意的是，TP只有出击的机体才可获得，所以想培养某架机体的话，就多驾驶它出击吧。

### 根据自己的战斗风格培育机体

▲从机体性能到武器攻击力都可强化，

# SFS

SFS是辅助飞行系统（Sub Flight System）的简称，是宇宙世纪《高达》作品中常见的MS移动工具。MS搭载上去后，除了可以加快移动速度，还可以使用SFS上的武装。SFS可以直接在关卡中从敌人那夺取，另外在获得了自己的SFS后，也可以在出击画面时装备使用。SFS的种类分为飞行型和炮台型两种，根据不同的战况使用吧。

▼飞行型的SFS可使没有飞行能力的机体也能进行空战，同时还能大幅加快移动速度。

◀炮台型一般装有强力的射击武器，对付强敌时可多多利用。

# 画廊模式

收集要素是“《高达 战争》系列”卖点之一，包括机体模型、BGM和壁纸都在收集要素之列，并且都可以随时在画廊中鉴赏，另外收集到的壁纸还可以设定为读取时的背景图片。

## 拉拉壁纸入手！

▲将喜欢的壁纸设定为读取时的背景图片吧。

## 新旧壁纸一应俱全

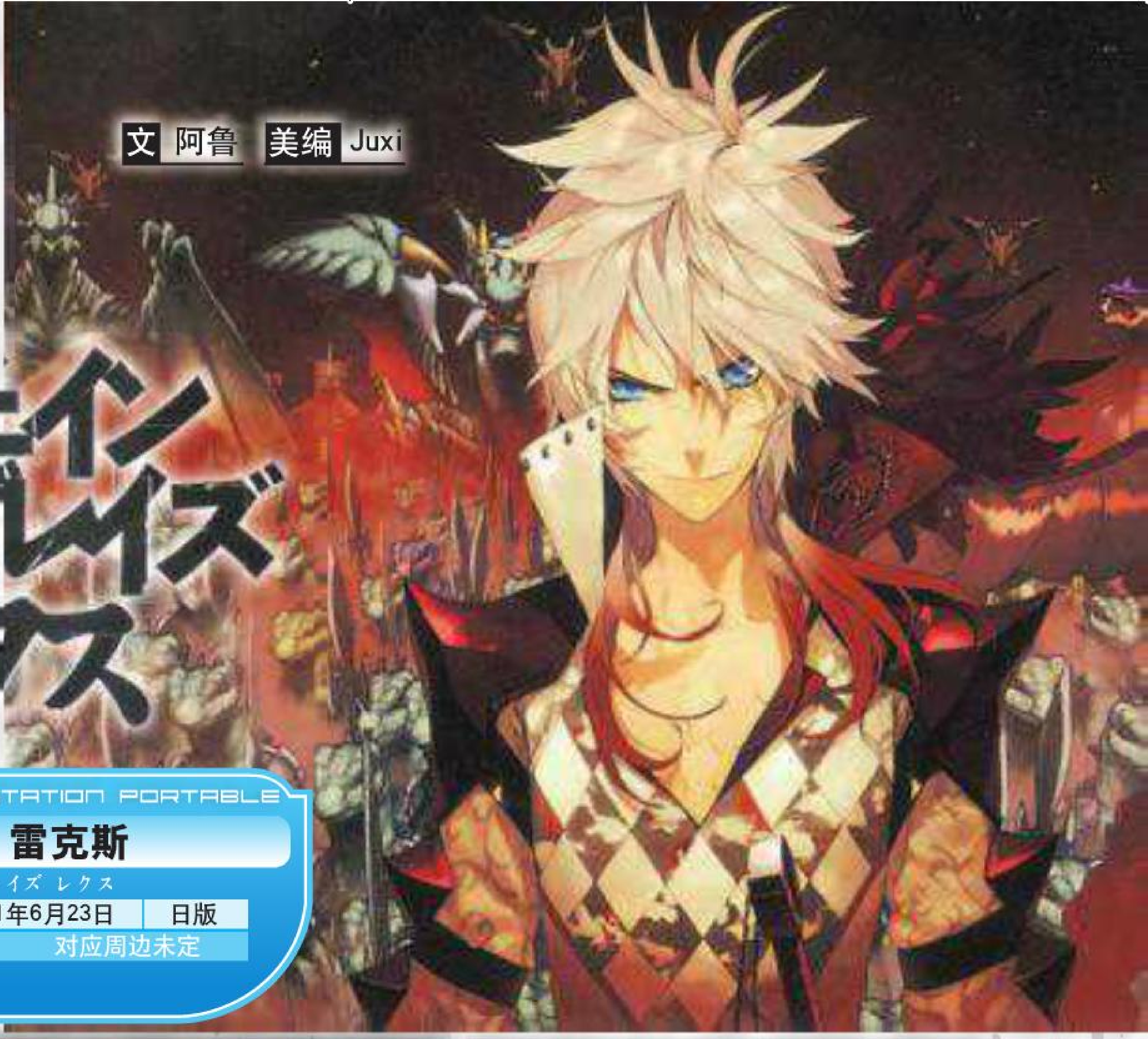
▲包括最新的《机动战士高达UC》壁纸也有收录，其中一定有你喜欢的。

# 机体战斗画面摘选

G-3高达
夏亚专用魔蟹
帕拉斯·雅典娜
汉布拉比
高达Mk-II

在上辑的“新作拼盘”里已经为大家介绍过本作了，光是游戏豪华的制作阵容相信就足以让部分特殊玩家兴奋不已了，下面就正式对这款游戏进行详细的介绍。

文 阿鲁 美编 Juxi



# アンチェインブレイズ レクス

UnchainBlades ReXX

NINTENDO 3DS/PLAYSTATION PORTABLE

## 解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ レクス

| | | | |
|---|---|---|---|
| Furyu | RPG | 预定2011年6月23日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 对应周边未定 | |

相关报道 Vol.153 40

主题曲

**植松伸夫**

代表作：“《最终幻想》系列”

## · 故事简介 ·

由女神克琉蕾娅创造的只有怪物存在的世界，拥有世界最强力量的龙族王子梵古由于过分的自负惹恼了女神，从而被变成了幼体并失去了力量……

◀游戏的舞台是怪物们居住的世界，它们通过人类形态的“幼生体”羽化而成，拥有非常强大的力量。

剧本

**火野峻志**

代表作：《格兰蒂亚》

演出

**赤司俊雄**

代表作：《银河之星》

▶3DS版的迷宫和战斗将对应裸眼3D功能，进行游戏时临场感倍增。

由14位著名设计师联手打造的本作为玩家展现的是一个只有怪物存在的世界，讲述因为某原因变成人类的主人公梵古为了实现各种愿望，对各种迷宫进行挑战的冒险故事。

# 集结超豪华制作阵容打造

## 最强的龙皇 梵古 ファング

CV：森田成一

**画师：pako**

**代表作《光明力量EXA》**

被女神克琉蕾娅夺走力量的年轻龙族王子，即使力量被削弱了依旧十分傲慢的角色。

## 凤凰族的公主 媞亚娜 ティアナ

CV：小清水亚美

**画师：森泽晴行**

**代表作《梦幻俱乐部》**

凤凰族的正统皇女，因憧憬龙皇的实力而踏上了为寻找让自己变成龙的方法的冒险。十足的“龙皇控”。

## 九尾族的少女 妮可 ニコ

CV：广桥凉

**画师：洼冈俊之**

**代表作《偶像大师》**

性格有点像假小子的九尾族少女，虽然平时非常粘人，但有时候也会展现出女孩子温柔的一面。

## 追随兄长的少女 希露比 シルビィ

CV：伊藤かな恵

**画师：よしづきくみち**

**代表作《魔法使的注意事项》**

被称为死神的不死族少女，为了寻找多年未见的哥哥而外出旅行的温柔善良且天资聪慧的少女。有着优等生一般的性格。

## 统治世界的女神 克琉蕾娅 クリューネア

CV：水树奈奈

**画师：萩原一至**

**代表作《BASTARD！！暗黑的破坏神》**

世界的女神，会给各种生物考验，只要完成考验，女神就会为其实现一个愿望，制造出奇迹，名副其实的全能之神。

# 的究极3D迷宫RPG！

## 惧怕男性的美杜莎
# 拉比斯
ラピス

CV：後藤邑子

拥有看对方一眼就能将其石化的美杜莎一族。表面上是温和性感的姐姐型角色，却一直为自己的男性恐惧症而烦恼。

**画师：水无月すう**

代表作《天降之物》

## 曼陀罗的少女
# 玛丽
マリー

**画师：户部淑**

代表作《神眷之力》

沉默寡言且无表情的少女。在危险的时候会发出恐怖的叫声，听到叫声的人便会死去。虽然她本性温柔善良，但并不会表现出来。

## 巨人族的王子
# 海格特尔
ヘクトール

CV：代永翼

**画师：大冢真一郎**

代表作《召唤之夜》

已经成长为青年的石巨人，身为石巨人一族的正统继承人，海格特尔拥有100名婚约者，最终他不堪重负落荒而逃。性格温柔，是一个长不大的小少爷。

巨人型泰坦——达利斯

## 等待挑战的迷宫——提坦

梵古一行人要挑战的是活着的迷宫——泰坦（ティターン）。在迷宫最深处接受“神之试炼”，完成后便能取回强大的力量，不断挑战新的冒险。迷宫内部充满了造型各异的怪兽。

## 和最多20名同伴并肩作战

利用解放系统让怪兽成为同伴

战斗是典型的回合制，战斗中可以利用“解放系统（アンチェインシステム）”捕获虚弱的敌人。同伴与捕捉的怪兽可通过“跟随者（フォロワ）指令”参加战斗，根据跟随者的顺序可发动特殊的“链接攻击”。

**跟随者**

▶我方角色每人可携带4名跟随者，一场战斗中最多可上场20名角色。

# 年轻人们亲手妆点的命运

一直只见影像的《最终幻想XIII Agito》这次终于能用书面情报给各位读者一个交待了。不过在这之前需要先说明，这部作品已正式改名为《最终幻想 零式》。由SE第一开发部倾力打造的本作本是《FFXIII》作品群的重要一环，此番更名不知是否是要跟《XIII》撇清关系。换平台换名字，制作人也有够忙的了，好就好在游戏的发售时间终于确定，玩家在半年之内就能够正式体验其魅力了。

文 胧月 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

**最终幻想 零式**

ファイナルファンタジー 零式

| | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | A・RPG | 预定2011年夏 | 日版 |
| 1人 | 售价未定 | 对应周边未定 | |

本作是一款动作类角色扮演游戏，讲述年轻人们将生死置之度外，为保卫祖国而战的壮绝故事。小队由3名角色组成，同时本作还对应联机游戏，目前还不清楚联机方式如何。通过本次“前线”中的图片，大家能对战斗系统拥有进一步的了解。

## 战争 War

以魔导院为中心的鲁布卢姆借助水晶之力繁荣发展，魔导院的院长同时也兼任鲁布卢姆的国家元首。

鸥历842年，水之月。拥有白虎魔导院的皇国米利特斯闪袭邻国朱雀领鲁布卢姆，皇国在发表宣战布告的同时，在国境线附近集结的主力舰队便前往鲁布卢姆各地，向朱雀魔导院发动了奇袭。朱雀魔导院是拥有众多学生的魔导院，皇国的目的是夺取魔导院中的水晶。皇国投入了水晶干扰器令朱雀领的水晶暂时失去力量，没有魔力之源的朱雀领陷入压倒性的不利局面。

# Summons 召唤兽

皇国军的主要战力是魔导装甲，朱雀魔导院则以召唤兽的力量与之对抗。朱雀领鲁布卢姆与众多召唤兽定下契约，能将召唤兽作为己方战力使用。图中这张放出蓝白色光芒的召唤兽是“《FF》系列”FANS熟悉的巴哈姆特，它的力量足以击坠飞行战舰。正是依靠召唤兽那凌驾于战舰的实力，皇国军的奇袭也于中途告止。

# 年轻的战士 Young Soldiers

扬起朱雀领鲁布卢姆大旗的12个训练生，他们各自使用自己的武器，向皇国发起抗争。

魔导院的训练生尽是年轻的少男少女，在没有战争的和平年代，学生们平日一边讴歌学园生活，一边向着各自的理想迈进。可是，当魔导院被战火包围，年轻的战士们既有悲叹同伴之死的恻隐之心，又要对残酷的现实保持冷静的头脑。

# 给浮生之世

# 战场 Battlefield

训练生们领取各类任务后赶赴战场，通过游戏图片，可知战场的类型包括街道、训练场、昏暗的室内等。此外，战斗时的界面也相比以往有所更新，而部分魔法的名字后面还附加了不太常见的英文字母，究竟是代表什么呢？

# 敌人 Enemies

米利特斯皇国拥有发达的机械文明，不仅军队的士兵装备着火枪，还将战舰和魔导装甲也投入实战。不仅如此，从画面上还能看到我方角色遭到凶猛怪物的袭击，这是皇国训练出的生体兵器吗？

# 召唤 Summon

在系列以往作品中，召唤兽在大多数情况下都是一击脱离，但在本作中，玩家可以在一定的时限内自由操作召唤兽，但据说召唤需要付出一定的代价。

**CHECK 不明图标解说**

1的图标表示用○+△键召唤出的奥丁。2的数字则表示当前队伍里训练生的人数，只要尚有一个人存活，就能继续进行任务。

# 的他们施以水晶加护

# 第2次超级机器人大战Z 破界篇

文 乌冬 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

| 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | | | |
|---|---|---|---|
| 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇 | | | |
| NBGI | S・RPG | 预定2011年4月14日 | 日版 |
| 1人 | 7329日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道 | Vol.151 P13 | | |

**随着发售时间的临近，厂商放出的消息也越来越多，这次的报道将会对近期的情报进行一次汇总，包括原创主角和主角机的资料、系统以及新公布的战斗画面，让大家一次看个过瘾。**

## 故事背景

本来是相互之间并没有交点的平行世界，却因为“大时空震动”的影响，各世界之间的隔阂被打破，经过数次分裂和融合后诞生了复数的“多元世界”，本作的舞台就是其中一个多元世界中的地球。

大时空震动后已经过去20年，虽然在秩序的引导下人们逐渐建立起新的社会，但距离和平的日子还十分遥远。几个大国之间围绕权力引发的战争、小国之间的摩擦、政府与反政府武装组织之间的冲突、地球与殖民卫星的对立、恐怖份子的横行……此外，人类还有一个共同的敌人，那就是在大时空震动后从别的次元而来的谜之生命体——次元兽，近年来因为次元兽而引发的灾害有愈演愈烈之势。

即使持续的战乱在人们心中埋下了不安和愤怒的火种，地球还是照常运转的，但人们不知道的是，就在不远的前方，还有一场名为变革的风暴将要来临……

## 原创角色&主角机介绍

和《机战Z》不同，这次的主角只有1人，主角机也只有1架，玩家在开始游戏时可以设定主人公的姓名、生日和血型，而且根据生日和血型的不同，主人公会习得不同的精神指令。

**原创主角**

### 久良・布鲁斯特

**CV：上田佑司**
**人设：河野幸子**

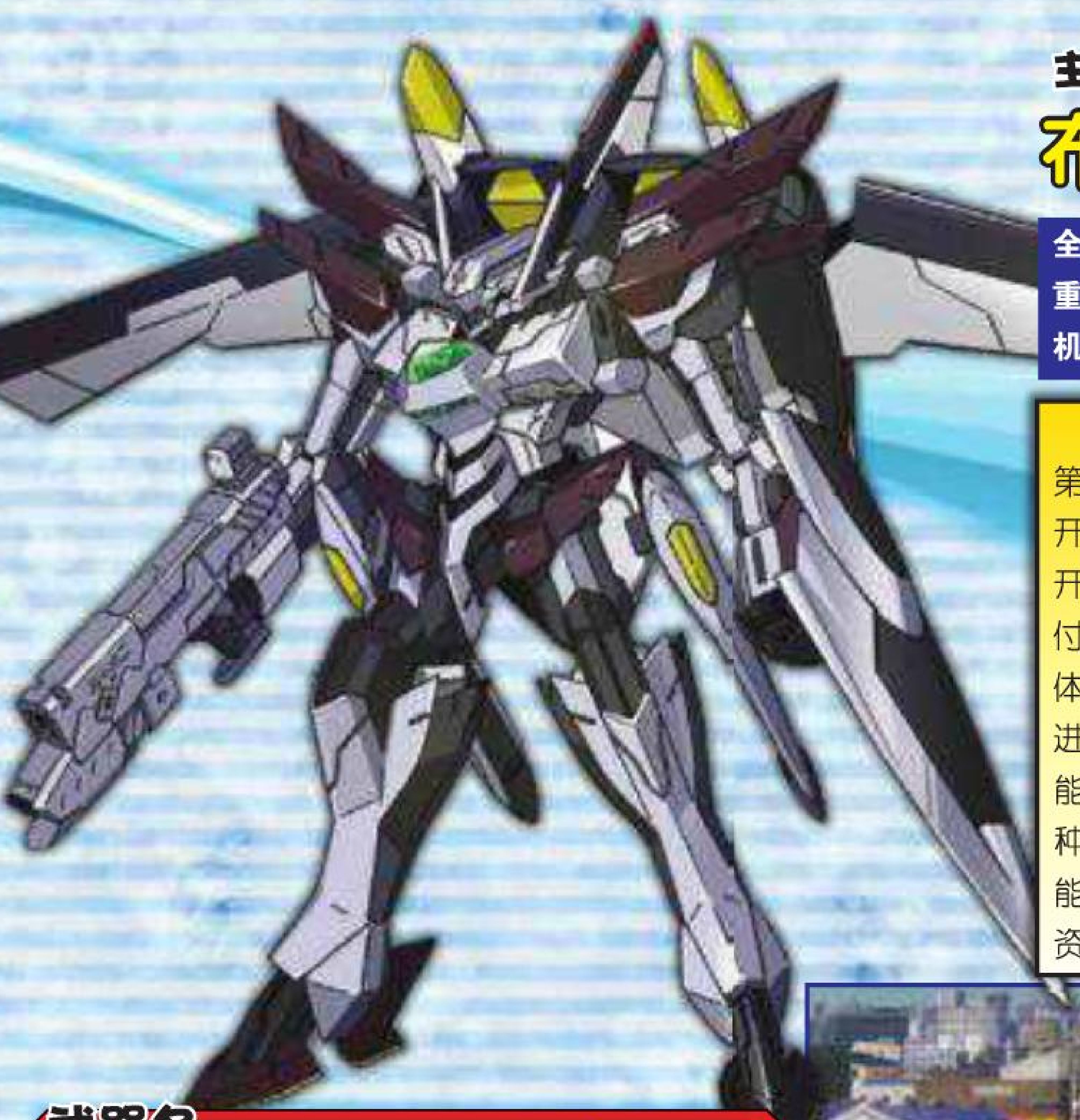
布拉斯达的机师，政府特殊部队出身，自身就有着过人的战斗能力。性格上装得像是厌世的无赖，但却因为坚持不下去半途而废。另外，自称讨厌女性，总是将“不能相信美女”这句话挂在嘴边，原因似乎跟他的过去发生的某件事有关，不过本人并没有对人说过此事。

**原创角色**

### 朵莱雅・史克特

**人设：河野幸子**

史克特实验室的负责人，是机械工学与能源工学方面的权威，同时也是布拉斯达的开发者。克莱雅一直将研究放在第一位，为了研究可以牺牲一切。虽然有着不为世间常识所束缚的思考能力，但从另一方面来看也是个非常没常识的我行我素者。



主角机

# 布拉斯达

**全长：18.3米**
**重量：62.6吨**
**机设：小野圣二**

艾克西昂（アクシオン）财团第13防卫研究所——史克特实验室开发的“DM破坏者”试作1号机，开发代号为NO.0。由于是为了对付未知生物“次元兽”而开发的机体，因此破格地对机体的部分能力进行了强化，特别是机动性和索敌能力，擅长在战场上收集和分析各种数据，使其无论在各种状况下都能单独对抗强大敌人，或是收集完资料后还能平安返航。

## 武器名 ACPファイズ

▲先用右手的AX–55EAGLE（电磁加速式枪炮发射器）展开攻击。

▶接着从盾牌里射出钩锁抓住敌机，并以敌机为中心进行回转射击。

## AX–55EAGLE和盾牌的连携技

◀▲最后一口气接近并用盾牌上的利刃将敌机斩裂。

武器名 クラッチ・スナイパー

## 对次元兽的精密射击

▲机师的特写之后是对次元兽的锁定画面，接着发射装备了长枪管的AX—55EAGLE一击将目标贯穿。

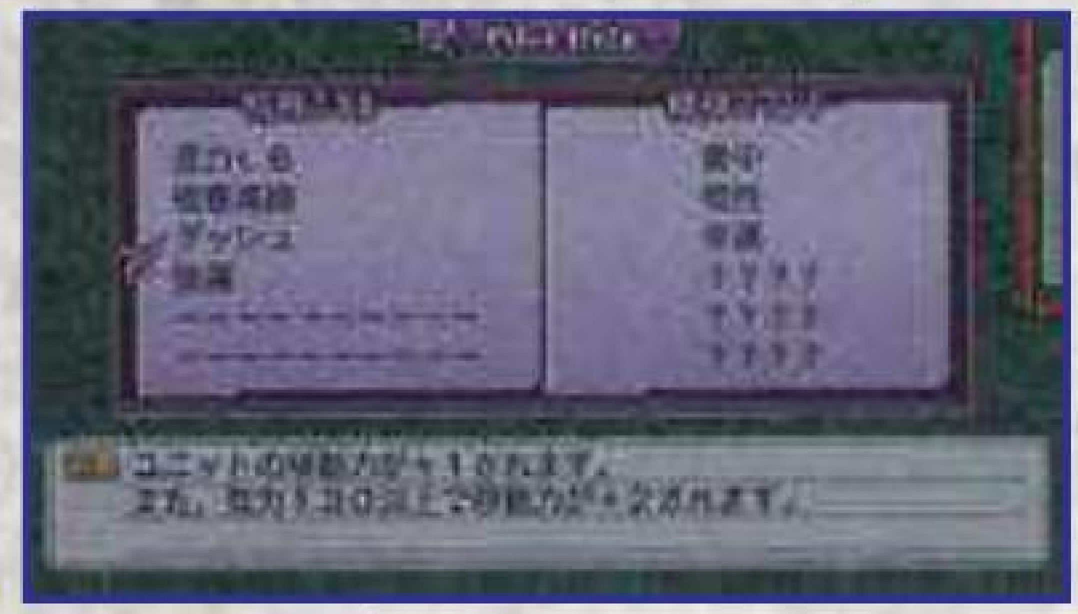
# 系统介绍

## 机师养成

在游戏中玩家可以用在战斗中击破敌机获的PP点数来强化自己的机师，除了增加机师的各项数值外，PP点数还能习得各种特殊技能。下面将为大家介绍本作中的两个新特殊技能。

### 冲刺

◀机体的移动力+1，另外当气力达到130以上时变为移动力+2。



### 连续行动

▲当气力在120以上时击破敌机能额外获得一次行动机会，1架机体每回合内只能发动一次。

## 副命令

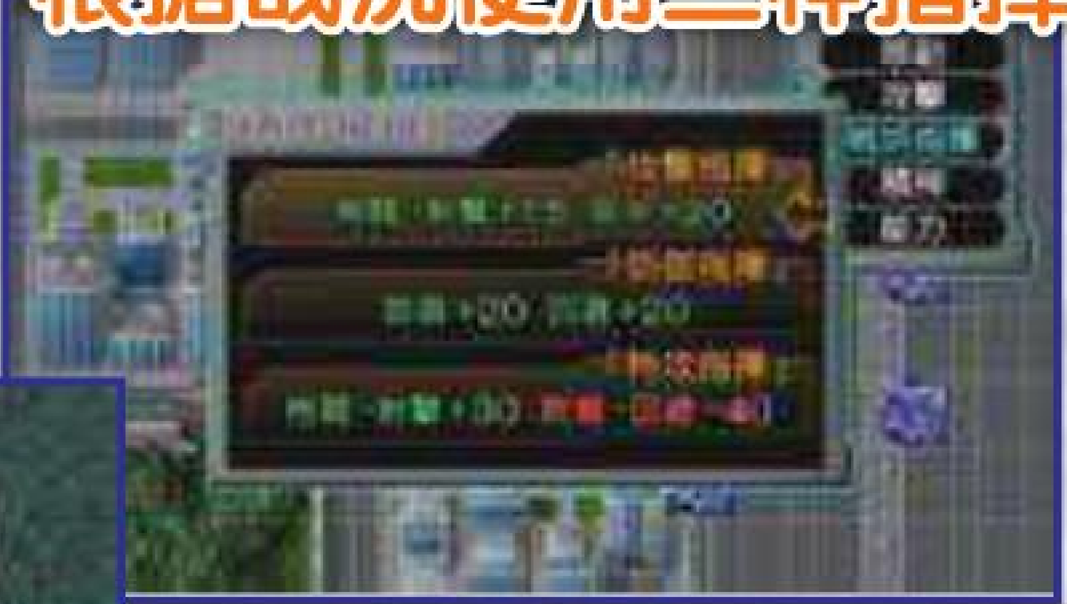
副命令是“《机战》系列”初登场的新系统，在每关的整备界面时，可以给接下来不出击的机师下达副命令，完成关卡后这部分机师就可获得相应的奖励。命令的种类一共有四种，具体作用如下：

| | |
|---|---|
| 训练 | 参加的机师可以获得20点PP值 |
| 巡逻 | 参加的机师的击坠数+2 |
| 模拟战 | 参加的机师可以获得500经验值 |
| 资金调达 | 可获得参加此任务的机师的等级总和×500的资金 |

# 特殊能力&特殊技能介绍

## Zero的特殊技能“战术指挥”

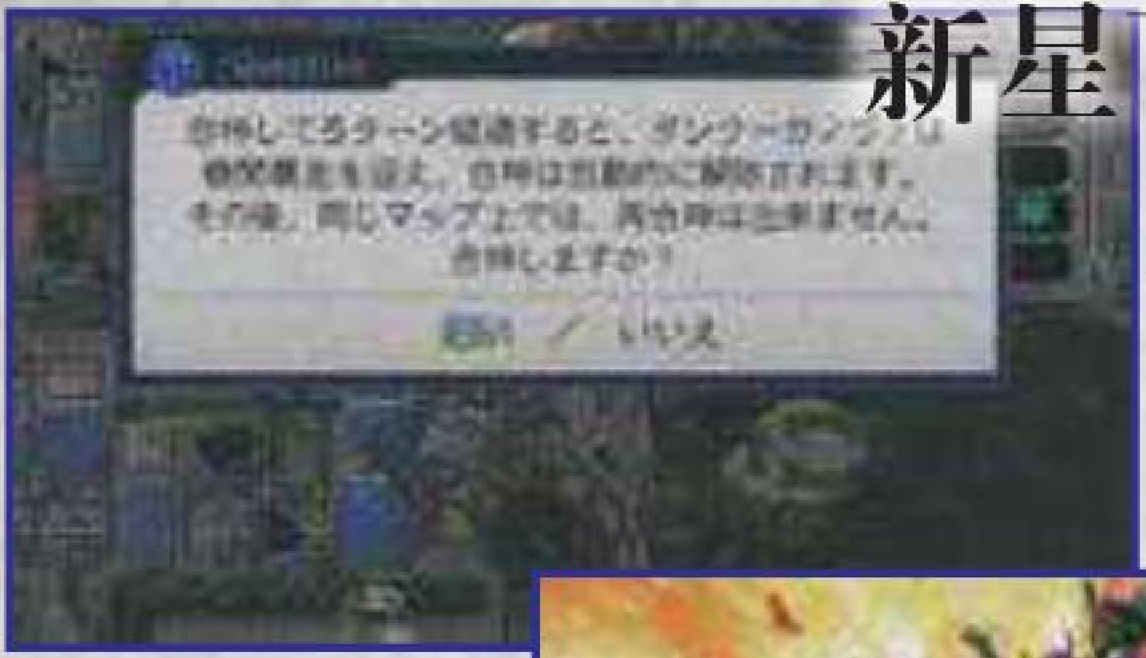
《反叛的鲁鲁修》主人公Zero持有的特殊技能，在Zero的行动指令中，有一项有别于其他单位的“战术指挥”，战术指挥分为“攻击指挥”、“防御指挥”和“特攻指挥”三种，可在一回合的时间里改变特定范围内我方单位的能力，但要注意的是使用了该指令后Zero的回合也会结束。



**根据战况使用三种指挥！**

▲攻击指挥能提升格斗、射击和命中能力。防御指挥能提升防御和回避。而特攻指挥能使射击和格斗大幅提升，但防御和回避也会大幅下降。

## 新星飞鹰的特殊能力“超兽合神”



《断空我 新星》的主人公飞鹰葵在战斗开始时驾驶的是新星飞鹰，战斗中当葵的气力提升到130以上，就能使用“超兽合神”指令，合体为断空我 新星，合体五回合后会自动解除，并且在这关内不能再次合体。另外，除了新星飞鹰外，组成断空我 新星的其他机体是不能作为单独作战单位使用的。

▶合体为断空我 新星后，不仅战斗力大幅提升，同时还可以使用副机师的精神指令。

**气力130以上时就合体为断空我 新星吧！**

## 红莲螺岩的特殊能力

### 合体、分离

西蒙驾驶的小型颜面螺岩能和卡米那驾驶的颜面红莲合体为红莲螺岩，合体后也可以随时分离。

### 螺旋力发动

合体状态下当主机师的气力达到130以上时就能发动的特殊能力，发动后机体将追加“HP回复（小）”的特殊能力，并且攻击伤害会有机师的螺旋力等级以及气力带来的加成。

### 操纵者交代

合体为红莲螺岩后，可以使用“操纵者交代”指令交替主机师和副机师，根据战况在西蒙和卡米那之间选择吧。

# 盖亚的特殊能力“六神合体”

《六神合体Godmars》的主人公明神武一开始驾驶盖亚出击，和飞鹰葵一样，当气力提升到130以上时，就可使用类似的“六神合体”指令，合体为Godmars，并且不像断空我 新星那样有合体的时间限制。

▶盖亚作为超级系机器人战斗力略显不足，还是尽早合体为Godmars吧。

武的守护神，Godmars登场！

# 热血战斗动画一举公开！

## Code Geass 反叛的鲁鲁修 《机战》初登场

《反叛的鲁鲁修》中的量产型人型兵器——格拉斯哥的模仿机体，性能和格拉斯哥相当，Zero使用的头部有角形状的装饰。

无赖

机师：Zero

▲作为主人公机体，无赖确实寒碜了点。

以Zero为中心的革命！

## 六神合体Godmars Z系列初登场

主人公明神武驾驶的机器人，可和另外5架机体合体为Godmars，盖亚本身也有战斗力。

Godmars的核心

盖亚

机师：明神武

## 机动新世纪高达X

原作后半主人公卡洛多搭乘的机体，机体最大的特征是背后装备了威力巨大的双管卫星微波炮。

### 高达DX

机师：卡洛多

## The Big O

谈判专家罗杰·史密斯的爱机，全身装备了丰富的射击与格斗武器，战斗力相当高。

### Big O

机师：罗杰、多洛茜

## 机动战士高达00 《机战》初登场

拥有高精度狙击能力的高达，战斗中擅长在后方的进行支援射击，使用了特殊装备后，还能在地面上狙击大气层外的目标。

### 力天使高达

机师：洛克昂·斯托拉托斯

目标确实击穿！

▲除了狙击枪外，力天使高达其他的射击武器也不少，是一架适合各个距离的射击型机体。

## 兽装机攻 断空我 新星 Z系列初登场

### R-大雁

机师：艾达

拥有不亚于断空我能力的超级机器人，能使用光学隐形机能进行神出鬼没的行动。

# 真盖塔 世界最后之日

Z系列初登场

搭载了“盖塔炉”的超级系机体，可在盖塔1、盖塔2、盖塔3三种形态间实现变形，其中盖塔2擅长地上战。

# 战斗机甲 撒奔格鲁

主人公基隆的机体，由两架战机合体而成，武器以步枪、火箭炮和导弹等热兵器为主。

# 超时空世纪奥加斯

拥有多段变形的机体，以灵活的机动性在战场上活跃。

# ∀高达

被称为“白色人偶”的MS，武器“月光蝶”散布的纳米机器具有摧毁文明的强大破坏力。

# 返乡战士

## King Gainer

机师：盖那

被称为Over Man的机体，主人公盖那驾驶的King Gainer拥有“加速”的Over Skill，能使机体性能大幅强化。

《机战》初登场

## 天元突破红莲螺岩

擅长狙击的优子的机体也充分突出了她的特长，手中的超电导来复枪一击将敌人击破。

### 优子M坦克

机师：优子

《机战》初登场

## 真魔神 冲击！Z篇

来自系列新动画《真魔神 冲击！Z篇》的魔神Z，招式和旧版本的有些许不同。

### 魔神Z

机师：兜甲儿

红之翼将敌人切断！

## 地图武器演出注目

地图武器相信系列玩家都不会陌生，和一般的武器不同，地图武器通常会有特殊演出，下面先披露三架机体的地图武器演出让大家过过瘾。

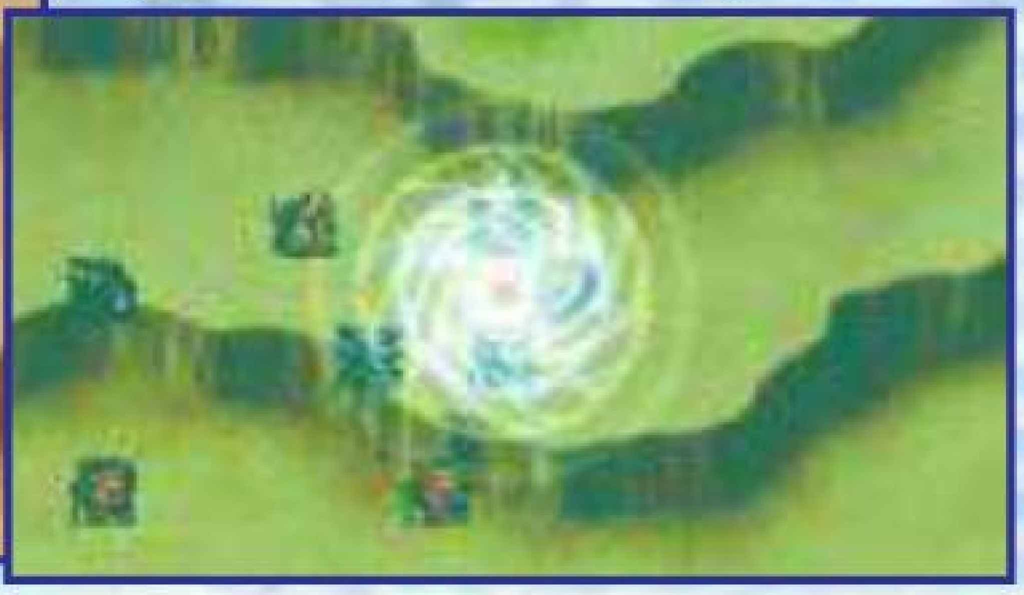
▲飞翼高达主武器的地图炮用法，可打击前方一条直线内的敌机。

### 飞翼高达

机师：希罗

### 红莲螺岩

机师：卡米那、西蒙



▲红莲螺岩的地图武器是选择范围型，范围虽小，但不容易误伤我方机体。

### 高达DX

机师：卡洛多

▲高达DX的象征武器“月光微波炮”也依然健在，不知道是否像《机战Z》一样需要经过几回合才能用一次。

以音乐节奏指挥啪嗒嘭展开战斗的独创性游戏《啪嗒嘭》，以RPG形式觉醒进化。继前几辑为大家介绍了游戏的故事和系统后，现在送上的是全21名英雄的详细介绍，以及作为随从的啪嗒嘭一众的进化形态，此外还有游戏中出现的黑暗英雄等最新情报。

文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

**啪嗒嘭3**

パタポン3

| | | | |
|---|---|---|---|
| SCEJ | RPG | 预定2011年4月23日 | 日版 |
| 1～8人 | 4980日元 | 无对应周边 | |

**相关报道** Vol.137 P88/Vol.141 P26/Vol.153 P32

# 英雄与啪嗒嘭们都全面进化

## 全21种啪嗒嘭英雄一举公开！

游戏中的啪嗒嘭英雄可分为枪、盾、弓三大系统，都可以细分为多个职业，而本作将在其中新增8个新职业，现在就来为大家介绍游戏中收录的全21种职业，同样不要错过他们的英雄技哦。

炮击 ○○△△→○○□○

**大炮贾邦** キャノギャバン

从大后方支援同伴的大炮达人以极远的射程及炮火威力为傲

两手举起大型盾牌如铁壁般的大盾剑士

大盾 △△□○

**防御拉** ガーディラ

破坏建筑能力优秀的破坏斗士利用装在两腕的武器粉碎敌方据点

**破坏饽** デストロボ

连打 ○○□○

**扰乱修** ジャムッシュ

用音球使敌人陷入异常状态扰乱战场的凶音诗人

魔音球 ○○□○

**弓箭查** ユミヤッチャ

在后方飞散箭雨的弓箭手弓箭的飞行距离会根据风向而变化

陨石箭 ○○□○

## 骑马塔 キバッタ

强劲突击 ○○△△→○○□○

利用突击粉碎敌方的骑马战士
装备盾后防御也能独当一面

## 涡战枪 ウォ-ヤリ

枪系最上位的长枪战士
利用大范围的近身攻击吹散敌阵

烈火涡轮 ○○△△→○○□○

## 锤天卡 トンテンガ

单手也能举起双手武器
伤害值得期待的大力巨战士

巨人天锤 ○○□○

## 派蛙隆 バイケロン

攻防兼备的盾枪战士
雨天能发挥其真正价值

防御圆阵 ○○△△

## 盾拉杰 タテラ-ゼ

用剑杀敌 用盾守阵
攻守两双宜的盾系初期战士

无敌剑斩 △△□○

## 汪达喇叭 ワンダバラッパ

利用音玉击退敌阵的豪音诗人
其音效还能敌方陷入眩晕

爆音喇叭 ○○□○

## 晃头骑士 ラビコライダ-

骑着骏马冲向敌方腹地
飞奔的突击骑士

幻影突击 ○○△△→○○□○

断头台斩 ○○□○

## 红莲布鲁 グレンブルル

在前线横扫敌军的大剑战士
不仅破坏力超群 耐久力也相当高

暗夜陨石 ○○□○

## 黑魔洛克 ウッホロック

使用攻击魔法的孤高黑魔法师
魔法威力会随着使用频率进一步提升

治愈冰宫 ○○△△→△△□○

## 嘭后援 ピングレッグ

专职回复与辅助 值得信赖的白魔法师
攻击时会使用冰樯 阻挡敌方的前进

## 弓箭森 アロッソン

连环飞箭 ○○□○

以速射为主的远距离弓箭手
随着等级提升还能使用长弓

**枪达** ャリ-ダ

**强力长枪 ○○□○**

潜力十足的枪系初期战士
在部队中央位置用枪投粉碎敌人

**战车巴** チャリバッサ

**巨枪冲投 ○○□○**

利用高速旋转的车轮撞飞对手
也能拉开距离使用枪投的突击战车

**粉碎斧斩 ○○△△→○○□○**

**喵武藏** ミャムサ-

**影刺 ○○△△→○○□○**

身轻如燕的双刀暗杀者
以迅雷不及掩耳的速度刺向敌阵

**鹿角战车** カノッサルタン

使用车轮与战斧展开强力攻击
近战特化的粉碎战士

**巨木克** バウムンク

将自然之力归于我方所用
改变环境状态的自然斗士

**奇树攻击 ○○△△→××△△**

# 啪嗒嘭们也能改变职业

跟随英雄的啪嗒嘭小队们同样分为枪、盾、弓三大系统。本作中他们也能和英雄一样转换职业了。不过相比英雄，啪嗒嘭们只能依据他们各自所属的系统转换7种职业。玩家们赶快把他们转职成理想的职业，组成梦幻组合吧。

远一点也能轻松击中

利用大盾坚守队形

使用大炮在后方展开完美支援

# 强敌“黑暗英雄”与怪物一举公开！

本作中阻挡在啪嗒嘭面前的敌人们，不仅有各种穷凶极恶的大型怪兽，还有具备啪嗒嘭英雄般实力的“黑暗英雄”，现在就来为大家逐一介绍。

## 黑暗英雄也会英雄技

▲贪心比克斯台词一落，手中的巨大镰刀就会激起充满邪恶气息的龙卷风，被卷进去可以糟糕了。

## 迷宫中的神秘机关

◀贪心比克斯面前的是一个带满针刺的机关，而这类大型机关在迷宫中比比皆是。

# 召唤肖冈 发动一击逆转的神技！

任务中若能连续指令成功，画面右上方的FEVER小虫就会涨满，从而进入“FEVER”状态。这时玩家就可以召唤巨大神“肖冈（ショカーン）”，在肖刚出现期间根据节奏自由按键，可以使出强力的神技哦，此外貌似还有其他的效果……

## 枪神

站在前端附着尖枪的木柱、手持两把巨枪、拔地而起的枪神。召唤后将会对画面上所有的敌人展开地毯式轰炸。

◀发动肖冈期间，英雄技会自动发动，不论何种危机也能一发逆转。

## 盾神

充满重量感的巨大盾牌耸立在大地之上。它的真身就是盾神。盾神的移动方式就像推土机一样，不仅能撞飞敌方，还可以使敌方进入眩晕状态。

◀一召唤出场就会以敌方为目标前进。藏在盾神身后展开攻击似乎会十分安全。

# 冰冷与恐怖

▲冷气从冰雪蜥蜴背后缓缓升起，然后冰雪蜥蜴会弯下脖子将冷气全力喷出。是否应该针对其冰洁效果展开对策呢？

## 冰雪蜥蜴

冰雪蜥蜴是一只全身铺满厚冰的龙形冰精灵怪物。其使出的冰之气息可以令一切冰冻起来。

# フォトカノ

在主人公就读的光河学园里，存在照片部和写真部两个摄影学部。这两个看似性质一样的部门，其实际的活动内容（目的）却完全不同。这次笔者将带大家介绍这两个部门为游戏故事带来的变化。

文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

**写真女友**

フォトカノ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 角川Games | SLG | 预定2011年夏 | 日版 |
| 1人 | 7140日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道 | Vol.151 P71 | | |

## 追求惟美摄影的照片部
## 追求“男子浪漫”的写真部

### 红林香津美衣

支持后辈的梦想 照片部部长

班级：3-A
血型：O型
生日：4月26日（金牛座）

照片部部长。原排球部王牌，但因为受伤而退部，责任感强。

声优：水原薰

实原冰里也在其中哦

### 成田瑠宇

仰慕香津美 好胜的排球部新星

声优：长谷川明子

班级：1-C
血型：A型
生日：3月17日（双鱼座）

追随仰慕的香津美，同时兼任排球部和照片部的新成员。

与死追女生裙底的写真部不同，由红林香津美带领的照片部，是以拍摄学园情景为目的的学部。

## 何谓故事“L”？

代表“Love”的故事L，是重视女生心情与内心的纯爱故事路线。在这里，玩家可以与女生们培育爱情，从而发展一段动人青涩的恋爱。

## 本作概要

本作是以“拍摄”为主题的恋爱SLG，在学园里与相遇的女生进行交谈，加深关系后就能与她拍摄各种的情景照片。在游戏中，玩家可以选择在照片部中体验纯爱事件的故事L；或者在写真部展开剧情诙谐欢乐的故事H。

▲▶进入照片部后，与女生进行摄影交涉也会变得十分顺利，纯爱才是王道！

### 与舞衣展开柏拉图式恋爱

是照片部
还是写真部？

▼受到两位部长的热诚邀请后，你会选择哪个？

任君挑选！

# 你会选择哪一个？

## 我们追求的是绝对领域！

写真部

写真部原本是个正正经经拍摄照片的学部，但自从现任部长九堂博道进入后，学部的风气发生了巨大变化，变为追求带点色色的绝对领域的学部。

## 何谓故事H？

意为“Happy”的故事H，在游戏中玩家会以轻松明快，又带点遐想的剧情展开。

不是变态！是欢快！

▲聚集一群变态……欢快成员的写真部，似乎被其他学部有所警惕。

### 九堂博道

追求绝对领域的艺术家

声优：绿川光
班级：3-A
血型：O型
生日：8月24日（处女座）

写真部的部长，为追求绝对领域，拍下女生无意举动中隐约露出肌肤的求道者。

### 东孝

声优：冈本信彦

利用身高优势将一切尽收眼底的狙击手

班级：2-A
血型：B型
生日：4月29日（金牛座）

别称“俯角东”，在一脸温文尔雅的外表中，隐藏着各种变态特质。

### 中川行太

在地上匍匐前进，瞄准短裙下风光的突击兵

声优：白石稔
班级：2-A
血型：O型
生日：12月3日（射手座）

又名“仰角中川”。以拍摄女生短裙下风光而不断跟随女生的男生。

### 内田有子

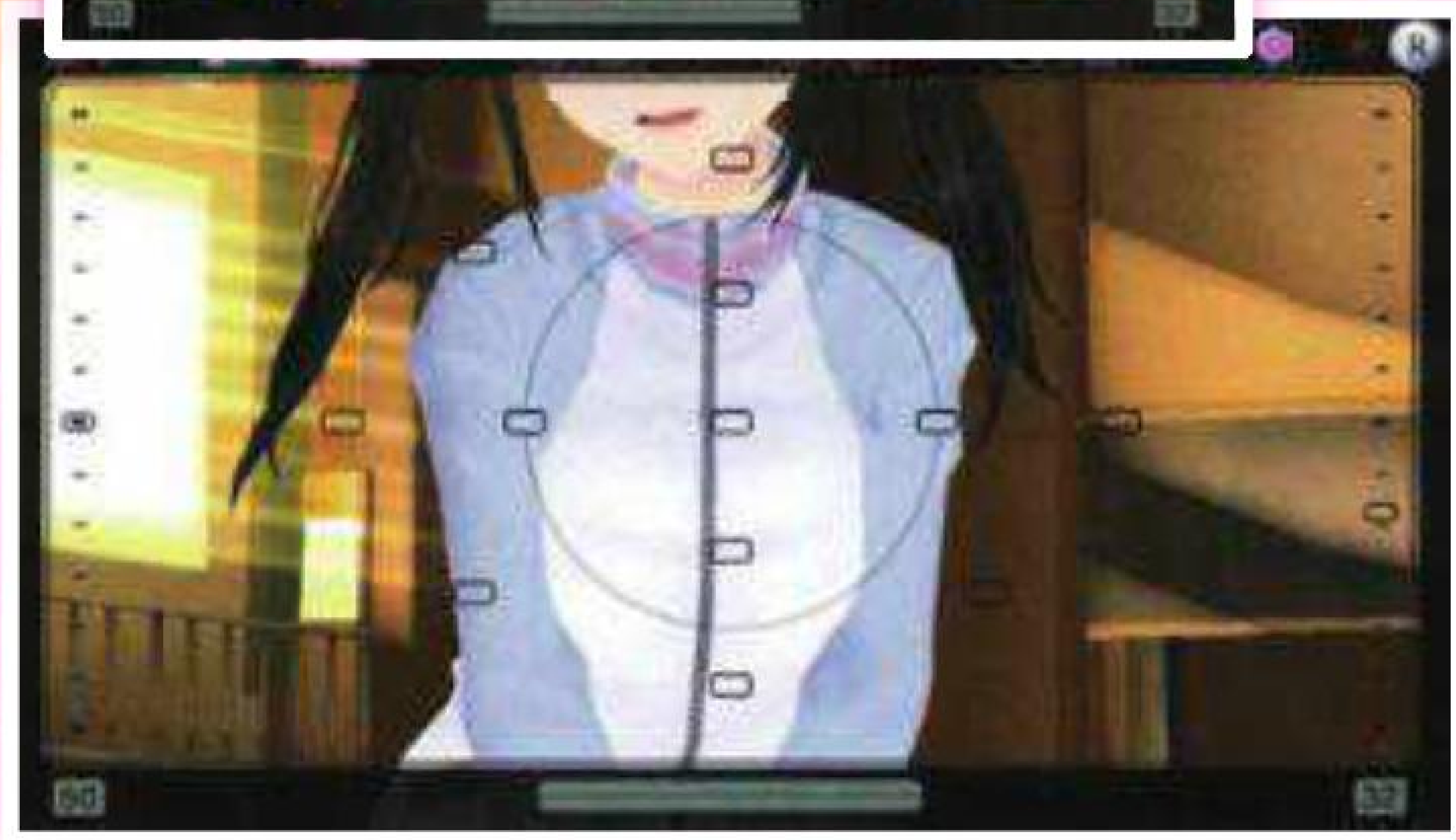
将女生的原有姿态收在镜头里面的隐身暗杀者

声优：高垣彩阳
班级：2-A
血型：O型
生日：12月3日（射手座）

又名“隐身内田”。外表老土，喜欢在暗中偷拍女生日常的女成员。

# 给穿着运动服的早仓舞衣

本作中，给女生拍摄照片是绝对的重点要素。在这里先为大家公开新体操部的早仓舞衣的摄影片段。与舞衣互相了解后，就能以喜欢的角度和拍摄距离为舞衣拍摄照片。这部分无论是故事L还是故事H都可以进行。



◀▼在运动外套下，身穿紧身体操服的舞衣。快用相机取景器捕捉她的动作吧。

## 投身新体操的纯真后辈

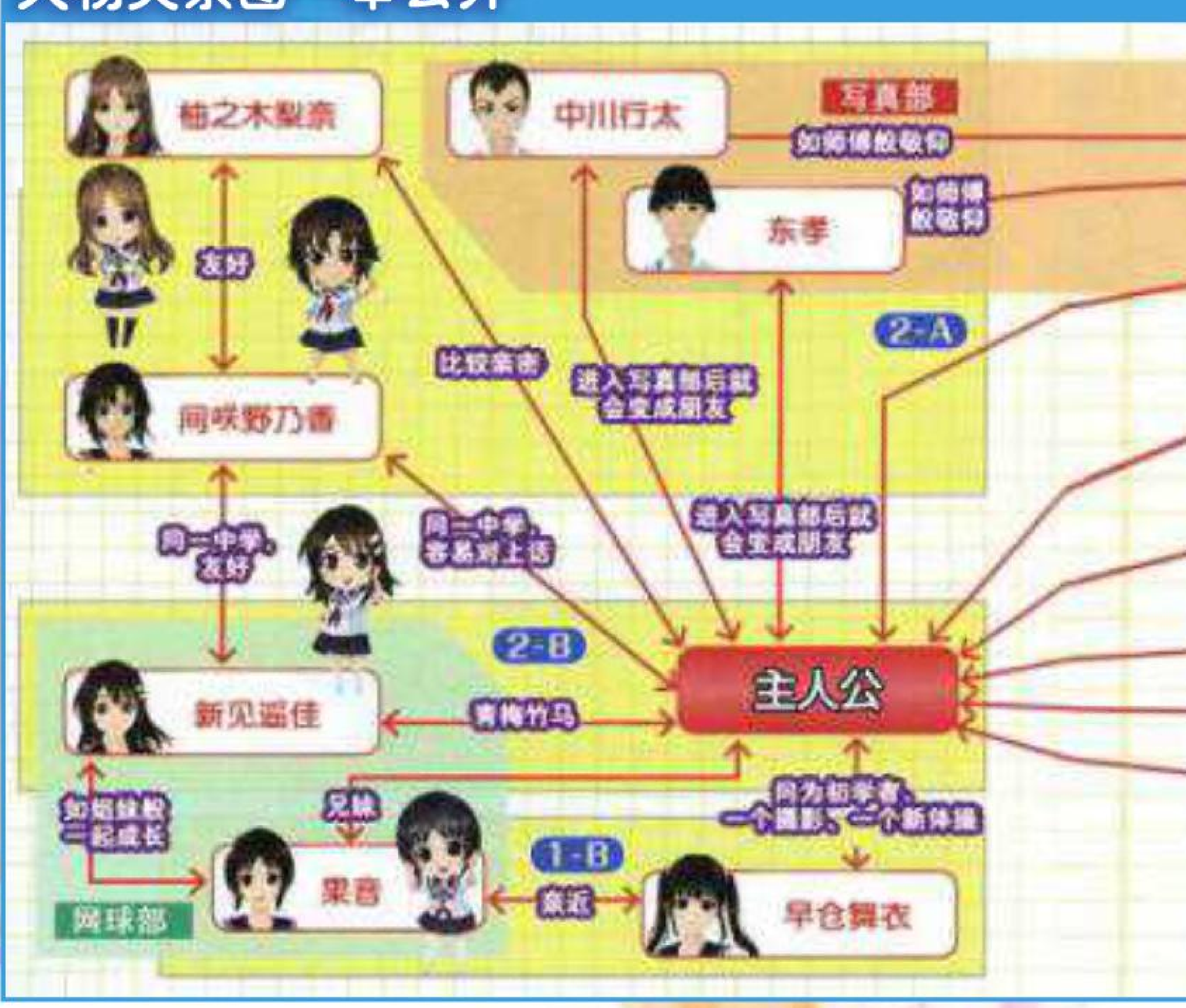
# 早仓舞衣

声优：金元寿子

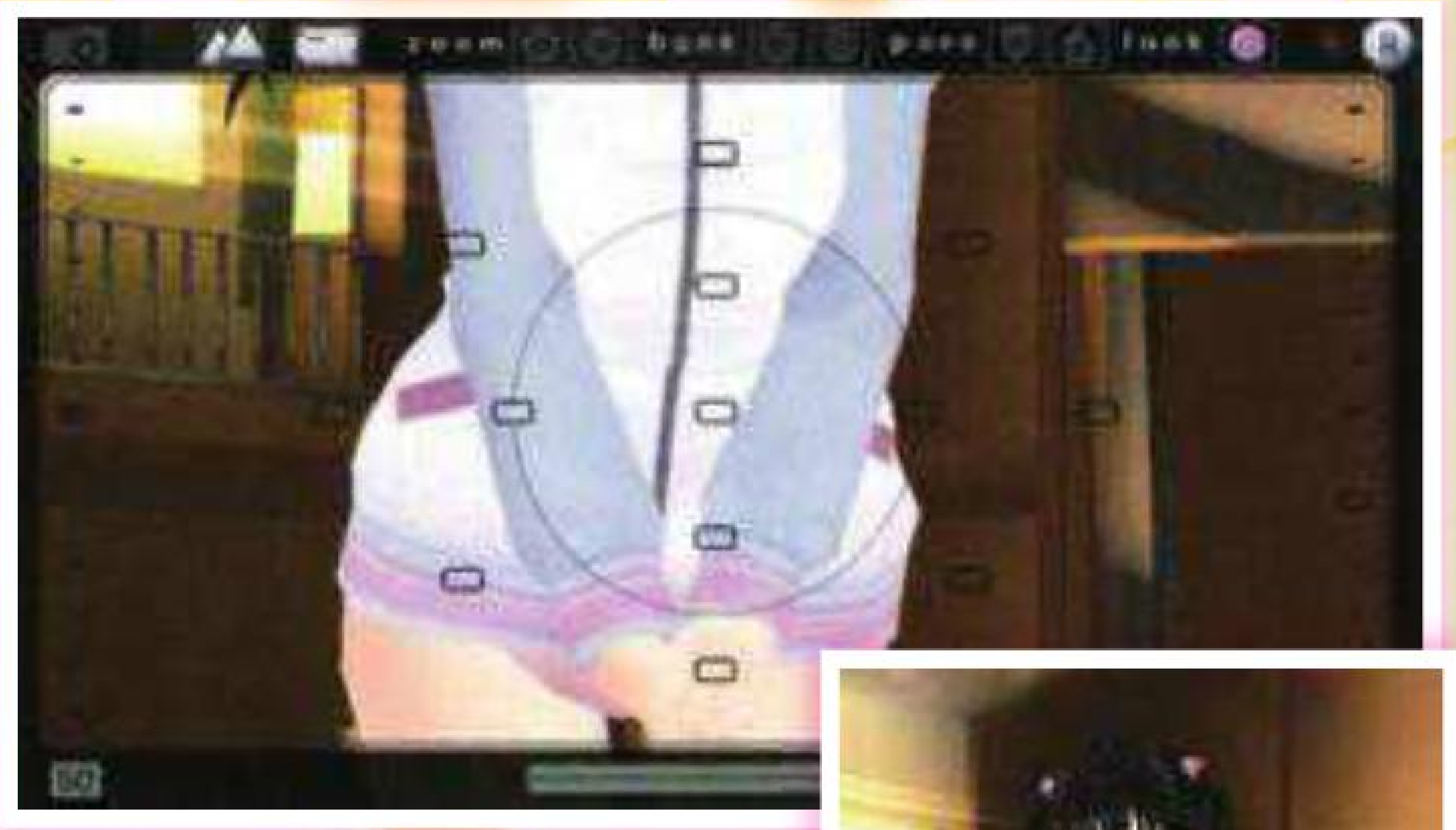
班级：1—B
血型：A
生日：11月30日（射手座）

文静的性格，有点畏惧不前，被评论为新生之中非常可爱的。

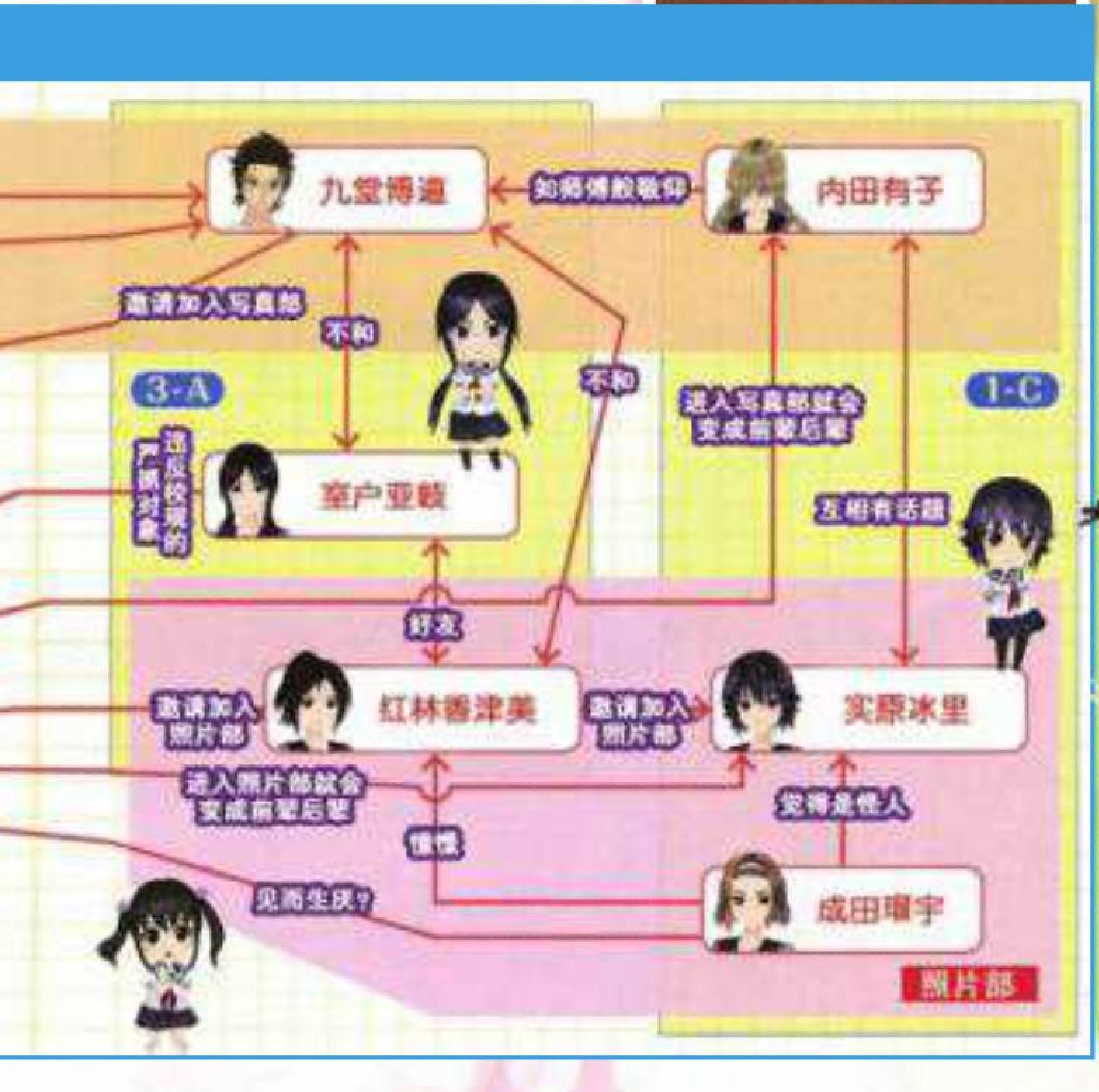
## 人物关系图一举公开



# 从上到下地拍摄



▼渐渐把镜头往下移，竟能拍摄运动服所未能遮盖，让人浮想联翩的美景……




## 女主人公表情合集

本作的登场角色们，表情丰富多彩。以下就为读者放出游戏的其中两位主人公、室户亚岐与早仓舞衣两人的角色表情集吧。

# 在魔枪的引导下
# 命运的齿轮开始转动

**看着这熟悉的可爱画风，相信会有玩家已经猜到这款游戏与《尤歌朵拉同盟》有所关联。本作的原案由负责过《约束之地》、《噩梦骑士》等作品的伊藤真一担当，剧本则由《神眷之力》的浅井大树负责。Sting与Atlus的游戏大多以丰富而出色的系统见长，两家公司此次联手究竟能为玩家们奉上怎样一款优秀的作品，就让我们拭目以待吧！**

文 苍穹　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

**奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争**

グングニル −魔枪の军神と英雄战争−

| | | | |
|---|---|---|---|
| Atlus | S・RPG | 预定2011年5月19日 | 日版 |
| 1人 | 6279日元 | 对应周边未定 | |

## 玖利欧·拉吉维尔

本作的主人公，在贫民区“艾斯帕达”长大的少年。自幼就隶属于抵抗组织的他参加过无数战役，年纪轻轻就担当了小队长一职。个性耿直的玖利欧总是为同伴和他人着想，视自己的父亲为英雄并以他为目标而努力着。

## Story

从遥远的古代开始，民族矛盾就已在伽尔甘蒂亚帝国根深蒂固。受到皇帝庇护的达尔塔尼亚族人过着丰衣足食的生活，而与之相对的，被称为“诅咒之民”的雷欧尼卡族人民则一直身处在水深火热之中，其民族的历史上写满了被迫害与抵抗。

在贫民地区艾斯帕达，一场无情的虐杀正在上演，抵抗组织在压倒性的战力差前节节败退，而看着身边的同伴们纷纷倒下，玖利欧也做好了赴死的觉悟。就在此时，一柄漆黑的长枪从天而降。“刚尼尔”，这把以神话中奥丁之枪命名的武器，据说寄宿着太古军神之力。手持魔枪拼杀的玖利欧，其威风凛凛的姿态恰如军神一般，这位战场上的英雄将在历史上写下崭新的一页。

## 阿丽萨

达尔塔尼亚族的少女，正当她要被人贩子拐卖到异国时，被主人公等人救了下来。这位表面上有些怯弱的少女在性格上也有顽强的一面。在某次事件后，她也挥舞起巨大的长枪参与到了战斗之中。

## 艾丽泽

与魔枪“冈尼尔”一同出现在玖利欧面前的谜之女性，自称是“神界使者”的她来历和身分都是个谜。艾丽泽对除魔枪和玖利欧以外的事都漠不关心，带给主角魔枪并亲自参与战斗的她真正目的到底是什么呢？

## 拉古纳斯·拉古维尔

抵抗组织的团长，玖利欧的义兄。拉古纳斯虽然出身为达尔塔尼亚族人，但却从小就在贫民街流浪。在15年前亲眼目睹了帝国军杀害义父的恶行后，他就满怀着对帝国的仇恨，投身于抵抗组织的战斗中。

▲人物状态界面下的内容非常丰富，极具Sting游戏的风格。

▲下达不同的作战指示，所要消耗的战术槽格数也不尽相同。

▼位于画面左右两侧的战术槽相信会是本作战斗系统的核心。

# 新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

## SNK最强街机集合！

PLAYSTATION PORTABLE

**SNK街机经典 零**

SNKアーケードクラシックス　ゼロ

◆SNK Playmore◆ACT◆预定2011年4月21日◆日版

▲游戏的封面。

曾制作过《KOF》、《侍魂》等游戏，在格斗爱好者心目中宛若图腾般存在的SNK，近日将推出其公司早期经典街机游戏集合《SNK街机经典　零》。游戏预定于2011年4月21日发售，售价为5040日元。

本作收录了包括“新日本企划”作品在内的总共20款游戏。许多80年代为大家所熟悉的SNK经典街机游戏都被一一收录，即包括“《怒》系列”三部曲、“《雅典娜》系列”等经典动作过关类游戏，也包括《超级冠军棒球》这样的体育动作类游戏，可以说是SNK系列FANS必玩的一款PSP游戏。

▲《脱狱》是1988年的一款横向卷轴动作类游戏，以逃出敌军基地为目的，灵活使用拳、脚、跳跃，以及刀、枪等道具击退敌人。

《怒　-IKARI-》是1986年发售的一款平面过关类街机游戏。主人公是雇佣兵拉尔夫大佐，使用各种近代武器杀入敌阵直捣黄龙。该作2P主人公为克拉克，幕后指挥官为哈迪兰，这些人物后来都活跃在“《KOF》系列”中。

▲《超级冠军棒球》是1989年的一款体育类游戏。游戏为限时制，有两块不同的场地，场地特征和打法也完全不同，现场天气还有风雨等等变化。

与拉尔夫同样出名的还有大家的偶像雅典娜小姐。不过当时她可没有参加KOF大会，而是忙着与邪恶势力作战呢。1986年的横向ACT《雅典娜　-ATHENA-》讲述了雅典娜公主进入了幻想界，为了取回幻想界的和平而与帝王但丁战斗的故事。而1987年的同类型游戏《精神战士》的主角则是雅典娜公主的后代，为我们所熟悉的麻宫雅典娜。

（文：白菜）

▲《怒　-IKARI-》中拉尔夫穿越敌阵的身影。

▲使用精神力的战士麻宫雅典娜。二头身也好可爱。

# 季节下的勾指誓约

PLAYSTATION PORTABLE

**秋之回忆 誓约的记忆**

メモリーズオフ ゆびきりの记忆

◆5pb.◆AVG◆预定2011年5月26日◆日版

近几年5pb制作的AVG先出X360版，再移植PSP几乎成为了惯例，首当其冲的莫过于旗下的著名品牌系列《秋之回忆》。PSP版《秋之回忆 誓约的记忆》是2010年7月在X360上推出的同名游戏移植作，本作是作为“《秋之回忆》系列”10周年纪念推出的第7作，PSP版在保留原版的基本内容外，将加入全新事件的插图，以及更换游戏中的两首主题曲及插曲。其限定版同捆的UMD“秋之回忆 约定的记忆 ～两个风流庵～”中，玩家还可以利用游戏存档，直接在游戏初期开启千夏与霞的通关新剧情，让玩过X360版的玩家能够直接体验PSP版的新要素。

（文：酷洛洛）

### 故事

位于神奈川县藤川市的藤林高等学校，今年也一如以往地迎接春天的拜访。

主人公“芹泽直树”看着窗边，一边感受着阳光洒在教室的温暖，一边期盼着能够一成不变，与宣称要当自己新娘的青梅竹马“天川千夏”过着平淡而快乐的日子。

——然而命运之神并没有把他的愿望放进耳边去。

一名叫“南云霞”的神秘少女突然在直树面前出现，而她之后的发言令直树这两年以来的平凡高中生活彻底打破。

“如果想赶走我的话，请悉随尊便。我失去的顶多只是一张床，而你失去的将会是你的未来，这桩交易很有趣吧。”

就这样，直树与霞开始了秘密的同居生活。

面对不断崩溃的平凡生活、鲜明的记忆矛盾，直树能否以勾指誓约般勇气，去面对这一切呢?

# 立体忍者打斗降临！

NINTENDO 3DS

**火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！**

NARUTO−ナルト−疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！

◆Takara Tomy◆ACT◆预定2011年3月31日◆日版

本作为3DS平台上“《火影忍者》系列”最新作，虽为传统的横向卷轴类动作游戏，但是结合3DS的立体效果，使地图有远近的层次感，另外忍术、必杀技等等也具备3D效果，仿佛从画面内部向你迫近，极具现场感，使打斗更加惊险刺激。

本作讲述的是在妙木山修行的鸣人接到紧急命令，要求其赶回木叶。回到木叶的鸣人面对的是突然成为敌人的五影及其部下，他们的目的究竟是什么，一切到底是怎么回事？事情的关键似乎都掌握在谜之少女真理须手里，到底有什么样的冒险在等待鸣人呢？

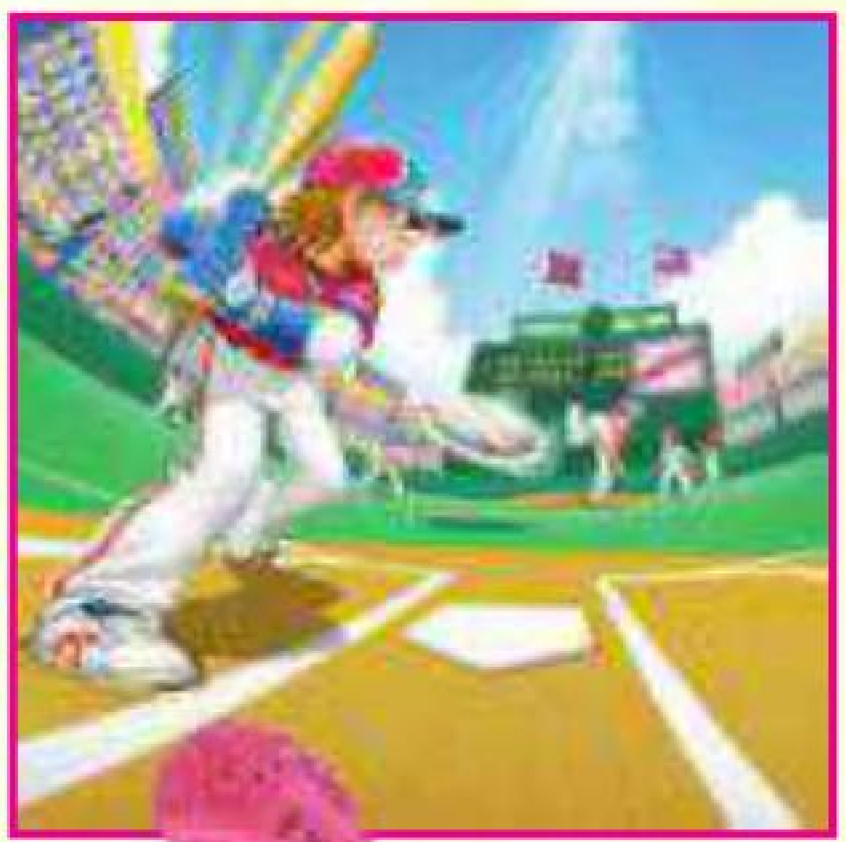
（文：白菜）

▲3D视线下更具纵深效果的地图。

▶这一次的敌人是强大的五影。

◀掌握时间关键的谜之少女真理须。

# 《职棒家庭棒球场》2011年锦标赛在3DS开幕



NINTENDO 3DS

**职棒家庭棒球场 2011**

プロ野球 ファミスタ 2011

◆NBGI◆SPG◆预定2011年3月31日◆日版

3DS发售后，NDS上的人气动作棒球游戏《家庭棒球场DS》也正式转战3DS平台。凭借3DS的机能，一个立体的棒球场将呈现在玩家眼前，带给玩家前所未有的魄力和临场感。和系列以往作品一样，游戏对应最新赛季的球员和球场资料，并且球员的资料卡采用的是真实照片以及经典POSE。另外按照惯例，除了正式的队伍外，由Namco游戏角色组成的梦之队也会客串，从《吃豆人》中的吃豆人，《偶像大师》的天海春香、如月千早，再到最近《噬神者》中的索玛等角色都会一一登场。为了强调系列的动作棒球魅力，新作还加入了冲刺盗垒、前进和后退守备等新动作，使比赛更加白热化。

（文：乌冬）

天海春香

▲客串角色也有自己的球员资料卡。

▲用冲刺盗垒出其不意吧。

# 这份心情，只想对你说……

NINTENDO DS

**好想告诉你 传递心情**

君に届け　伝えるキモチ

◆NBGI◆AVG◆预定2011年4月7日◆日版

2009年10月发售时曾大受好评的NDS游戏《好想告诉你 培育思念》，时隔两年推出了续作《好想告诉你 传递心情》。前作讲述了爽子和风早交往前的故事，本作继承前作故事背景描述了爽子和风早开始交往后发生的种种故事。在本作中以北幌高校为舞台，升到二年级的爽子和朋友们展开了包括学园祭在内的一系列校园活动。继承了前作仿佛一边读着漫画原作一边进行游戏的轻松感。

本作虽然继承了前作的背景，但是没有玩过前作的人也可以享受到游戏的乐趣，因为本作拥有能简单浏览前作故事的图书馆系统。让我们以学园祭的准备为中心，体验友情、爱情、约会、竞争、和朋友们一起不断成长，度过愉快的高中生活吧！

（文：酷洛洛）

▲可以确认大家和爽子的关系。

▲正式开始交往的爽子和风早。

▲得到继承的“心灵育成”系统。

# 恐怖再临！等待你的是怎样的命运？

PLAYSTATION PORTABLE

**尸体派对 影之书**

コープスパーティー ブックオブシャドウズ

◆5pb.◆AVG◆预定2011年夏◆日版

去年8月在PSP平台登场的《尸体派对 血色笼罩 恐惧再临》给玩家带来了另类的恐怖体验，而作为后续的本作将以前日谈和后日谈的方式来叙述前作派生出的小故事。

本作由7话构成，故事以新加入角色的主视点进行叙述。前作中，玩家主要通过控制角色在地图上移动、解谜来进行游戏，而本作则主要在文字描述上下功夫，让你体验到不一样的游戏乐趣。

▲通过背景探索模式找到了钥匙。

▲随着精神污染度的升高，会看到更多恐怖的情景。

当然本作在系统上也有改变的地方，首先新增了“背景探索模式”，玩家可以在对话时对背景进行探索，很可能会找到意想不到的东西从而推进剧情的发展！另外还加入了精神污染度这一要素，在这项数值较低时，玩家将有着不输给恐怖怨灵的精神状态，不过随着数值的增高，画面会逐渐变得扭曲，并且更容易看到亡灵。

游戏预定今年夏天发售，另类的恐怖惊魂夜等待你的加入！（文：阿鲁）

# 美丽水面下的立体世界

NINTENDO 3DS

**钓鱼**

FISH ON

◆Ascii Media Works◆SLG◆预定2011年6月9日◆日版

本作是一款正统纯粹的钓鱼游戏，由垂钓模拟类游戏制作经验丰富的Sims负责开发。在3D显示的美丽水下，活灵活现的鱼儿们任你引钩，无论谁都可以轻松上手，且体验到钓鱼的根本乐趣。

游戏分锦标赛、挑战、练习和水中鉴赏4个主要模式，玩家还可与其他人交换情报，查看游戏自带的钓鱼心得。既能根据兴趣参加排位战或连续挑战高难度关卡，也可以静静地观赏水中美景，利用3DS的内置陀螺仪，把3DS的本体向着想要观赏的方向倾斜，屏幕中的取景也会相应地发生偏差，让玩家犹如置身水底。

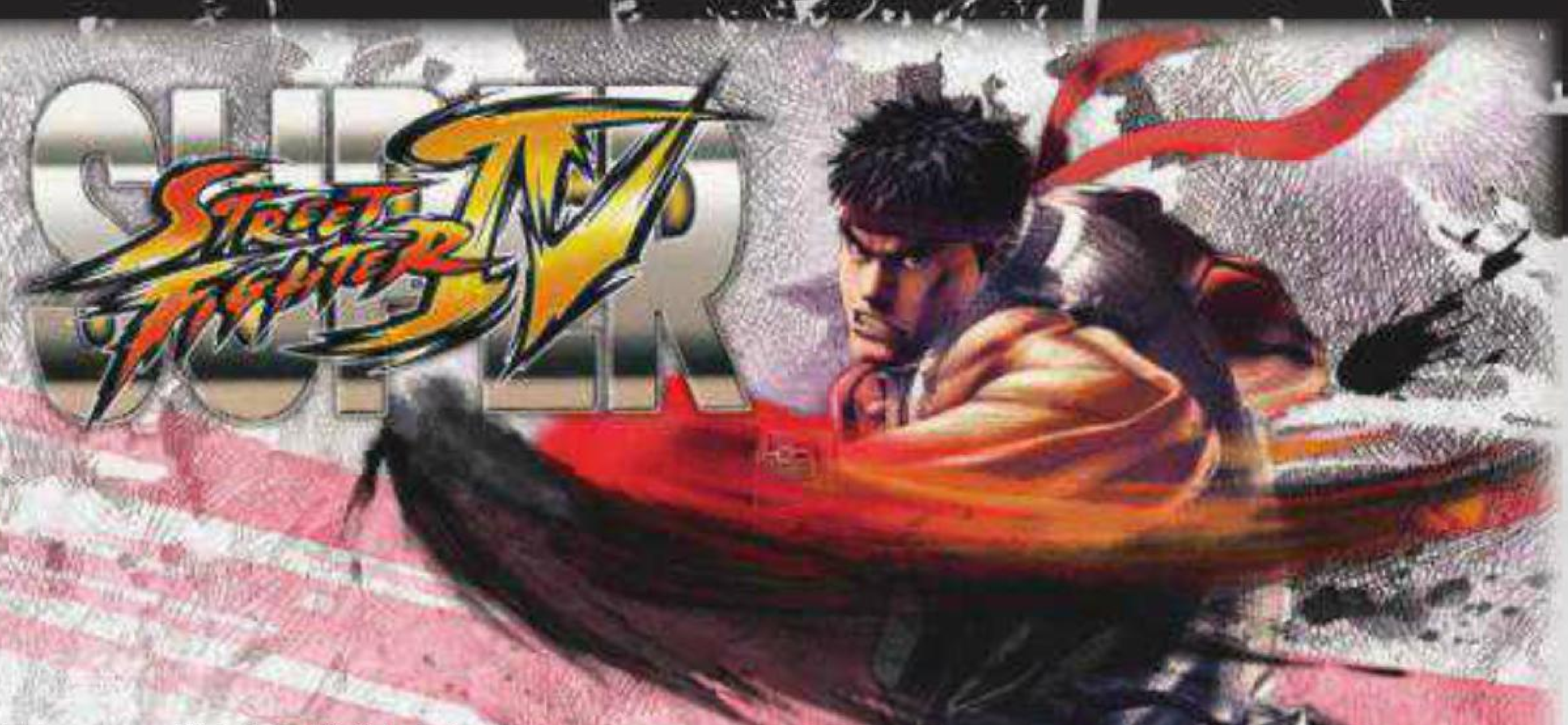
供玩家垂钓的包括三文鱼、鳟鱼、黑鲈鱼等7种鱼类，对不同的鱼类需采用20多种颜色各异的诱饵，游戏中的部分诱饵品种稀有，具备一定的收集要素。

（文：胧月）

▲垂钓场景共有10种，风景怡人。

▲甩杆、提线等操作都要手动完成，不同诱饵对应的操作方法也会有所差别。

▲挑战模式包含三种难度，场地和目标难度都会不同。



文 koflover 编 乌冬 美编 咕噜

**《超级街霸4》是《街头霸王4》的强化版，在原基础上增加了新人物和新必杀技，并大幅度调整了系统和平衡性，一经推出就受到了格斗玩家的广泛好评，继家用机版后，如今登陆3DS平台对于喜好格斗游戏的掌机玩家来说也是不容错过的。**

NINTENDO 3DS

**超级街头霸王Ⅳ 3D**

スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition

| | | | |
|---|---|---|---|
| Capcom | FTG | 2011年2月26日 | 日版 |
| 1～2人 | 4800日元 | 无对应周边 | |

# 游戏内容

《超级街霸4 3D》（以下简称《SSF4 3D》）保留了原作的绝大部分内容，35名角色一个也不少，人物招式也没有丝毫的删减，可以说是把家用机和街机搬到了掌机平台。在网络对战方面，3DS的“邂逅通信系统”以及无线网络功能也丝毫不逊色于PS3和X360，玩家足不出户就可以和全世界的高手切磋技艺。美中不足的是，《SSF4 3D》没有收录街机版本的新增人物——阴阳兄弟、杀意隆和真豪鬼（ONI），不过不排除日后通过DLC等方式解锁的可能。

## 画面表现

《SSF4 3D》作为首发游戏之一，想必肩负了展现3DS机能的重要使命。游戏的画面表现可以说是相当出色，乍一看的话和家用机版本没有太大区别，无论是片头CG还是人物使用UC时的特写，都给人一种气势恢弘的感觉。

不过毕竟3DS的机能无法和家用机相比，在背景和一些局部特效方面，和原作相比还是存在一些差距的。《SSF4 3D》也很好地发挥出了3DS的3D机能，开启3D功能后画面远近层次感很强，人物和背景的轮廓似乎也更加细腻。不过格斗游戏的节奏比较快，在开启3D功能时容易引起眼部疲劳，建议大家在长时间游戏时还是尽量关掉3D功能。

## 操作手感

操作手感是格斗游戏中不可或缺的一环，比如PSP平台虽然有多款质量上乘的格斗大作，但PSP的操作手感严重影响了玩家的游戏体验，不可不说是件遗憾的事。3DS增加了一个拇指滑杆，操作起来显然要比十字键方便得多，而且手感也远远优于PSP的滑杆。不知道是否有玩家记得SNK推出的掌机NGP，它的拇指滑杆的手感就相当出色，搓招非常轻松，而3DS的拇指滑杆与之相比也不逊色。另外，《SSF4 3D》还支持触摸屏简易指令，玩家可以把一些复杂的必杀技指令（比如“摇杆两圈+三拳”）定义在触摸屏按键上，只需轻轻点击屏幕即可代替复杂的指令输入。美中不足的是，3DS的按键分布不足以满足街头霸王的传统六键操作，左手同时控制方向键和L键搓招会有些不方便，而在一些需要快速或目押按键的指令时，仅靠大拇指控制ABXY这4个键，也是很勉强的。

## 音效表现

本作的音效表现是非常不错的，用3DS的喇叭外放时听起来就不错，戴上耳机后效果更好，不亚于家用机和街机版本的表现。打斗时的音效很逼真，把那种拳拳到肉的感觉很好地表现了出来；人物的语音很清晰，台词也非常完整，而不是像一些游戏那样只有几句配音敷衍了事；BGM的音质也相当出色。但比较遗憾的是，游戏中居然没有欣赏BGM和调试音效的选项，让人有些摸不着头脑。

# 模式介绍

## 街机模式（アーケード）

基本等同于街机的游玩模式，选人和通关都有相应的剧情。在开始游戏前，可以进行游戏选项设置，包括有难度、局数、时间、奖励关、3D视角和等待对战的选项。如果把等待对战这项打开后，还包括有网络对战和局域通信两个模式的选择，以及一些和对战规则相关的选项。

## 对战模式（バーサス）

包含有玩家对战、人机对战、电脑对战、建立频道和下载游玩这几项，供玩家自我修炼和相互切磋。

## 3D对战（3Dバーサス）

本作独有的对战模式，游戏视角由传统的2D视角变为3D视角，开启3D机能后，能大大提升临场感。不过这个模式至多只是对3DS机能的一种尝试而已，缺陷比较多，比如说方向控制和视角不一致，人物远近距离不好把握等等。不过这个模式确实能给玩惯了2D视角的玩家带来一些新鲜感。

## 网络对战（インターネット对战）

利用3DS的无线网络功能和全世界玩家一起对战交流，需要有无线网络的环境。

## 挑战模式（チャレンジ）

分为连招挑战、拆车挑战和砸桶挑战。拆车和砸桶是《街霸2》的经典奖励关，而连招挑战则是根据提示输入指令，完成各种必杀技和连续技的使用，供玩家熟悉人物的基本性能。

## 训练模式（トレーニング）

设定好所选的角色和作为活靶子的角色，供玩家测试技巧和练习连续技。

## 玩家档案（プレイヤーデータ）

在这里可以查看玩家的一些个人信息，如游戏记录，解锁成就等等。

## 手办收集（フィギュアコレクション）

可以收集并查看玩家已经获得的人物手办，并和其他玩家通信交换。

## 设定（オプション）

进行游戏的基本设定，包括清除记录，没有影像和音乐鉴赏模式是蛮遗憾的。

# 系统操作

《SSF4 3D》仍然采用了经典的“8方向+6按键”的操作模式。除了移动和拳脚键外，同时按下特定按键组合后还能使出一些特殊动作。

### 前冲和疾退

快速按下方向键→→或←←，可以使出前冲或疾退动作，用来快速接近或摆脱对手。前冲和疾退的过程中不能使用任何其他动作，但冲刺距离只有一小段而且速度很快，在前冲或疾退后迅速攻击的效果也是不错的。

### 投技与拆投

轻拳+轻脚同按，若接近对手后就可以使出投技动作，根据前后方向指令的不同，投技动作有两种，分别是把对手摔向身前或身后。对方使用投技时的瞬间同时也按下轻拳+轻脚，可以使出拆投，使对方这次投技无效，但对于需要输入指令的必杀投技时，拆投是无效的。

### 受身

被某些攻击击倒时，在落地一瞬间同时按下两个任意的拳脚键（必须是一拳+一脚两个键，但不限轻重拳脚的种类），可以使出受身动作，减少倒地的时间从而尽快进入战斗。

### 挑衅

在站立状态时同时按下重拳+重脚，可以使用挑衅动作，每个人物的挑衅动作有很多种，可以在选人时设定。挑衅没有什么实质作用，只是为对战过程增添一些趣味而已。

### 拯救攻击

同时按下中拳+中脚可以使用拯救攻击（Saving Attack，以下简称为SA），SA

是《SSF4》的重要系统，不了解它就等于说没有入门。根据按键时间的不同，SA分为三个阶段：

1、按下中拳+中脚后立刻松开，SA攻击动作快，但不带有刚体效果，命中后对手的硬直时间也较短；可用前冲或疾退取消SA攻击的收招硬直。

2、按下中拳+中脚直到人物闪白光后松开，SA会有一个蓄力动作，此时带有刚体效果，能承受对方的一般攻击，命中后对方有较长的硬直时间且会倒地；在蓄力过程以及SA攻击后，可用前冲或疾退来取消硬直时间。

3、按下中拳+中脚直到人物自动攻击，SA的蓄力动作和刚体效果的时间最长，命中后对方的硬直时间和倒地时间也最长，并且此次SA攻击不可防御；在蓄力过程以及SA攻击后，可用前冲或疾退来取消硬直时间。

此外，在拥有两格以上气槽时，可以用SA来取消一些通常技或特定必杀技的收招硬直，这叫做EXSA。EXSA同样也可以用前冲和疾退来取消，这样的话就可以构成“通常技/必杀技→EXSA→前冲取消→通常技/必杀技”这样的连续技了。EXSA取消是每一位《SSF4》玩家都需要掌握的重要技巧。

## EX必杀技

在输入必杀技指令时，把原本的拳脚按键变为双拳或双脚，就会使出EX必杀技，性能比一般的必杀技要好很多，但需要消耗1格气槽。比如隆的EX波动拳不但带火，而且还能穿透一般的波动拳，在“对波”时就能占到很大的优势。

## 超必杀技

超必杀技在游戏中叫做Super Combo，简称为SC。在气槽满4格后输入特定指令，就会使出SC，同时消耗光所有气槽。SC的威力比一般的必杀技要高很多，而且用来取消一些特定必杀技，形成“通常技→必杀技→SC”这样的连续技。不过由于SC需要耗费4格气槽，而气槽又是使用EX必杀技和EXSA的前提，所以SC不像其他格斗游戏的超必杀技那样有那么高的使用频率。

## 终极必杀技

终极必杀技在游戏中叫做Ultra Combo，简称为UC。在气槽旁边有一个竖向的能量槽，只能通过受到伤害来积蓄，被称作复仇槽。拥有1格复仇槽后即可使用游戏中最强的UC，随着复仇槽的积蓄量的增加，UC的威力也会相应增加，当复仇槽蓄满两格后，UC可以达到最大威力。与必杀技、SC不同的是，UC不能够直接取消，“通常技取消→UC”这种连续技是不成立的，但是通过目押、EXSA取消等特殊手段，同样可以把UC代入到连续技中。

每位角色都有两个UC，在选人时可以设定其中一个，同时复仇槽的颜色也会因UC的不同而发生变化。

## 触摸屏设定

这个是《SSF4 3D》独有的功能，用来弥补3DS的按键缺陷，降低玩家的操作难度。触摸屏按照田字形分为4个区域，每个区域都可以设定一种指令，点击触摸屏后就相当于输入了指令。比如说为区域1设定的是真空波动拳，只要点击区域1，那么就能代替“↓↘→↓↘→+拳”的指令。

在设定按键和触摸屏时有LITE和PRO两种选项，其中PRO只能将触摸屏设定为指定的按键组合，如三拳同按、中拳+中脚等等，而LITE不但能够设定按键组合，还可以设定必杀技指令，比如“↙蓄力↘↙↗+三脚“这种复杂的指令就可以一键发出。考虑到玩家手指的承受能力以及3DS的按键损耗，还是建议玩家选择LITE吧，PRO的所有功能都可以在LITE中实现。

**玩后感**

**《SSF4 3D》的出现无疑是掌机格斗玩家的福音，能在掌机上玩到家用机和街机最红最热的格斗大作，是一件多么幸福的事情！回想过去在GB主机玩“《热斗》系列”的日子，不禁让人感慨不已。虽然3DS的按键在一定程度上限制了玩家的操作，但却对游戏乐趣没有造成什么影响。期望日后能有更多的格斗大作甚至原创大作登陆3DS平台，使我们在感受3D魅力之余，也尽情享受对战时那种紧张刺激的感觉。**

文 fantesyman　编 白菜　美编 咕噜

本作改编自1999年已经连载完结的漫画《浪客剑心》，对于年纪大一点的玩家来说，脸上有着十字刀疤的剑客是他们过往美好回忆中的一抹亮色。再加上游戏本身是FTG类型，想要重温当年那场场精彩决斗的玩家们一定不能错过本作。

PLAYSTATION PORTABLE

**浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪**

るろうに剣心 −明治剑客浪漫谭− 再闪

| | | | |
|---|---|---|---|
| NBGI | FTG | 2011年3月10日 | 日版 |
| 1～2人 | 6279日元 | 无对应周边 | |

# 系统说明

## 基本操作

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| ↑ | 特殊动作 |
| ↓ | 蹲下 |
| ←/→ | 前后移动 |
| □ | 轻攻击 |
| △ | 中攻击 |
| ○ | 重攻击 |
| × | 跳跃（可二段） |
| L | 奥义 |
| R | 神速之刻 |

## 战斗系统

### 连锁

本作可以用轻、中、重这三种攻击组合出连锁。连锁时需要注意优先级别，轻攻击可以被中攻击或重攻击接续，中攻击则只能够被重攻击接续，倒过来是行不通的。连击成功时不但画面上会显示连击数，攻击本身也会带上华丽的墨迹。基本攻击连击后还可以继续输入指令用必杀技接续。

### 跳跃

不同于一般格斗游戏，本作的跳跃需要用到×键来发动，习惯了用方向键↑来跳跃的玩家可能需要一定时间去适应。跳跃时再次输入×为二段跳；按↓+×则为高跳，能一下子到达画面的最上方；输入↓→+×为发动冲刺跳跃，人物会瞬间前跳并高速接近敌人，不论敌我双方距离有多远，是远距离发动突袭时的杀招。冲刺跳跃接近敌人时，我方会处于空中状态，基本攻击也会变成空中攻击，玩家需要掌握其攻击判定与地面基本攻击的分别，以免在发动突袭时露出破绽。

### 弹反

在玩家防御对手攻击时立刻输入→+任意攻击键即可发动弹反，立刻中断敌人的攻击，并使其处于短暂的空中状态。弹反需要消耗四分之一的剑气槽，针对单次攻击发动往往得不偿失，但如果在对手发动神速之刻时防住其攻击并发动弹反，则可以立刻中断对方的神速之刻状态。而在连招当中发动弹反不但可以让对手被吹飞倒地，还可以让其武器脱手（如果对手本身持有武器）。

## 奥义

剑气槽到达最大值时按L即可发动。本作的奥义和一般格斗游戏中的超必杀技略有不同，每个角色的奥义性能大同小异，一般都有一定距离的突进攻击，可以被防御，命中敌人则会进入特写画面，播放一段华丽的奥义动画后便可造成巨大的伤害。奥义的攻击判定时间比基本攻击和必杀技都要长一些，一般在整个动作持续时间里只要碰到对手就可以发动。奥义可以接续在基本攻击连招后发动，但无法接续在必杀技后发动。

## 神速之刻

开局双方都有三个神速点。按R发动神速之刻状态时，被使用的神速点会进入燃烧状态，玩家周身范围内时间流动变慢，对手动作变缓，而玩家的攻击速度变快，可以立刻发动迅猛的攻击。需要注意的是，神速状态下对手被击中后的受创时间也随着时间变慢而延长，并且许多原本会吹飞对手的攻击现在只会令其浮空，从而令很多平常无法达成的连击得以实现。不过神速状态中玩家的移动速度却没有相应地提高，想要在敌人浮空时加以追击，就需要活用神速状态下按R发动的神速飞跃，可以在一瞬间转移到敌人的身后，对

处于浮空当中的敌人进行追击。在对战双方都同时发动神速之刻时，时间停止并不会立刻发动，而是会在其中一方攻击命中对手时产生效果。

## 特殊动作

本作中的↑为特殊动作键，一般只能单独使用，无法接续在连招当中。特殊动作有各种类型，一个角色只有一个固定的特殊动作，但某些角色的特殊动作是相同的。

## 信念模式

本作的战斗为三局两胜制，玩家需要打败对手两次方可取得胜利，而如果是在对战双方各有一胜后进入最终局，并且有一方耗尽了体力，但剑气槽却是满的话，就会自动开启信念模式，角色会进入所谓的超克状态。在该状态中，角色本身拥有刚体属性，剑气槽能够代替体力使用。但在这个状态中剑气槽会急速下降，直到降至最低点为止，此时发动信念模式的角色只要再遭到一次攻击就会被打倒。该模式能够让濒临落败的玩家可以得到一次短短的翻盘机会，把握住这个机会就有可能一举扭转乾坤反败为胜。

## 武器掉落

有多种情况可以导致武器掉落，最常见的有如上文所提到的，用弹反来打飞对手的武器，还有某些角色的特定招式也能打掉对手的武器。除此之外，特殊动作当中也有如左之助这种故意丢掉自己武器的动作，而苍紫的必杀技也能够把自己的武器当成飞行道具射出去杀伤对手，之后武器也会呈掉落状态。武器掉落之后，失去

武器的角色需要根据提示来到武器旁边按↑来重新取回武器。武器掉落对不同角色的影响并不相同，相当一部分角色（例如剑心）需要依赖武器发动必杀技和奥义，失去武器不但会使他们的能力受到限制，连基本攻击的性能也范围也会下降。但对某一部分原本就并不完全依赖武器的角色来说（例如左之助和斋藤一），武器掉落只是会改变他们的战术套路，对实力的影响并没有那么大。需要注意的是，某些原本就不是用武器作为主要攻击方式的角色（例如安慈）并不存在武器掉落状态。而任何处于空手状态的角色都可以在非常靠近对手时按→+○来使出投技。

### 追击

本作的人物除了在浮空时可以被追击，倒地后也有短暂的时间可以追打。一般角色的下蹲轻攻击都有对地追打性能，而其余攻击方式能否对地则取决于其攻击时是否有击向地面或下段位置的判定，有则能够追击。需要注意的是，有部分必杀技会直接令对手进入无法追击的倒地状态，例如一般角色空手状态的投技，又或是某些角色（例如安慈）的指令投必杀技。无法追击的倒地状态不但会令玩家的追击落空，在神速之刻状态中，对手一旦陷入无法追击状态，神速之刻会立即结束，想要打出华丽连击的玩家要千万注意这一点。

# 模式解析

| 名称 | 内容 |
|---|---|
| 明治剑客浪漫谭 | 故事模式，用各个角色体验原作剧情 |
| 剑戟之章 | 对战模式，自由与CPU操纵的对手战斗 |
| 练磨之章 | 生存模式，不断与CPU对手交战直到体力耗尽 |
| 无限修罗道 | 挑战模式，按照特定要求来与敌人战斗 |
| 刀匠青空 | 商店与锻造模式，购买武器并锻造升级 |
| 通信剑戟之章 | 通信对战模式，可以与其他玩家联机对战 |
| 追想之间 | 收藏模式，查看动画、BGM和角色设定等收集要素 |
| 设定之章 | 游戏设定，可以更改键位和游戏音量等设定 |

## 明治剑客浪漫谭

相当于作品的故事模式。该模式的难度相当低，敌人AI非常一般，正好给玩家们用于熟悉自己操纵的角色。故事模式中在完成初始角色的剧情后便会开启其他角色，玩家依次不断地完成新角色的剧情就可以完全解锁总共22位角色的使用权。需要注意的是，完成一个角色的剧情模式后解锁的新角色可以立刻在剑戟之章和通信剑戟之章中使用，但只有完成一个角色的剧情后，该角色才可以在练磨之章和无限修罗道中使用。除了解锁角色，完成某些角色的剧情还会解锁剑戟之章中的对战场景，设定模式中的按键语音等。

## 剑戟模式与通信剑戟模式

本作的对战模式和一般格斗游戏没什么大分别，不过每个角色都有三把武器可以选择，例如剑心除了那把为玩家熟悉的逆刃刀，还可以选择用逆刃刀·真打或是扫帚出战。

## 刀匠青空

在剑戟之章和练磨之章中，玩家在选择角色后还要选择角色使用的武器。每个角色都有三把武器，一开始玩家只能选择用第一把默认武器，后两把需要在刀匠青空处购买。武器本身有等级设定，一开始为Lv1，同样是在刀匠青空处选择锻炼选项，便可以提升武器的等级。随着等级提高，武器本身可以让装备的角色攻击力上升，最高可达Lv5。该模式中花费的金钱便是玩家在浪漫谭、剑戟、练磨和修罗道等模式中获得的分数。

## 练磨之章

类似一般格斗游戏当中的生存模式或是连续对战模式，玩家在选择一个角色后便需要迎接无穷的挑战，打败一个又一个随机登场的对手，每次战斗后玩家都会恢复一定量的体力。

## 无限修罗道

可以理解为一般格斗游戏中的挑战模式或是任务模式。共有六个修罗道，分别对应绯村剑心、斋藤一、相乐左之助、志志雄真实、濑田宗次郎和比古清十郎六名角色。本模式中敌人最多同时存在两个，敌人本身非常脆弱，被杀死一两秒后便会有新的敌人刷新补充进来。该模式里角色本身的HP会有特殊设定，而弹反、奥义和神速点则和其他模式一致。玩家需要在耗尽自己的HP或是到达失败条件之前尽量多消灭敌人。

### 传说之人斩

操纵剑心对阵敌方的武士。敌方武士体力不多，两到三次斩击就可以消灭，攻击欲望也算不上强。但在该模式里，剑心的体力只有四血。因为敌人会相互重叠，因此剑心的任何攻击都可以同时击中两个敌人。敌人目的只有一个：打败剑心，所以玩家需要调整自己身处的位置，不要被敌人前后包围，因为剑心在打倒其中一个处于自己面前的敌人之前是无法转身的。版边是理想的战斗地点，但需要注意的是，敌人和剑心不一样，可以走出版边以外，所以在发现自己于版边被包围时也必须及时脱离。

### 恶·即·斩

操纵身穿新选组服装的斋藤一消灭地方的武士。虽然服装有变化，但斋藤的能力是一样的。不过比起剑心，本模式中的斋藤体力更少，只有三血，不过因为敌人的类型和体力都和剑心面对的一模一样，难度提升并不高。基本战略和剑心一样，都是要防止敌人包围然后快速消灭。斋藤的突刺基本上可以秒杀敌人，而敌人是不会防御的，所以只要战术得当，要达成百人斩应该不难。

### 喧哗屋斩左

操纵相乐左之助消灭入侵村庄的恶党。这个修罗道和之前的两个有点不一样，左之助本身体力是无限的，但画面右上方会出现五个村庄图标，代表着左之助要保护的村庄，所以也可以变相地理解为左之助有五血。可是这并不意味着难度下降，因为在该模式中，敌人并不需要打败左之助，而是绕过他的阻拦去侵越村庄，也就是脱离版边。玩家自然要通过打倒他们来保护村庄。左之助在用斩马刀时攻击范围颇广，一招站立中攻击几乎可以打中整个版面中的敌人，不过这招在远距离打中敌人时并不能立刻消灭他们，需要补上一下站立重攻击。和前两个修罗道一样，玩家们的最佳战术还是堵版边，不过需要注意几点：首先是敌人的攻击欲望虽然低，但是在离左之助一定距离时几乎必定会发动斩击，又或是尝试跳过左之助头顶，需要及时用轻攻击对付；然后，敌人在刷新时是无敌的，但如果正好碰上左之助在斩击，会后跳一下进入畏缩状态，跌倒在地上不断后退，此时敌人不会被上段和中段攻击命中，需要用下端攻击来对付，不过这种状态下的敌人是一击必杀的；最后，要记得如果左之助被打倒，敌人会以最快速度冲去版边，而如果当时存在着两个敌人，就会一起走，导致两个村庄被侵略，也就是说左之助会一下子失去两点体力。玩家还需要记得让敌人保持在版面视野内，如果离得太远，他们可是会从场景的另一面逃走然后侵略村庄。

## 红莲之人斩

操纵志志雄真实与敌人作战。这个修罗道的形式和剑心还有斋藤一的类似，都是要不断消灭袭来的敌人。志志雄的生命值一开始和斋藤一一样是三血，但是这个模式忠实地还原了志志雄那种没有汗腺，只能战斗15分钟的特殊体质：在战斗过程中，志志雄的体力会不断地徐徐下降。不过体力在降到最低点就会停止，并不会令玩家的挑战失败。这时志志雄完全不能被敌人击中，任何攻击都会立刻将他打倒，想要继续挑战下去，就必须在敌人一出现时就将其消灭，不留给对方任何出手的机会。

## 神速之剑

操纵濑田宗次郎斩杀敌人。这个修罗道中宗次郎生命值是无限的，但画面右上方会有100秒的倒计时，时间到则修罗道结束。虽然宗次郎生命值无限，可是受到一次攻击就会失去5秒时间，加上本身陷入硬直损失的攻击机会，在这个修罗道中要达到百人斩甚至比单纯的杀敌和保卫村庄都要难。宗次郎的轻攻击三连击速度快硬直小，一次连击就可以消灭敌人，玩家需要算准敌人刷新的时间在其无敌时间消失时立刻打倒，并且要避免被前后包围，抓紧每一次机会才可以取得高成绩。

## 飞天御剑流之理

操纵比古清十郎打倒恶党保卫村庄。这个修罗道和左之助的一模一样，惟一的分别就是两个角色的招式性能。作为原作中的隐世高手，清十郎的性能明显比左之助要好，性能优异的轻攻击五连击已经可以应付大部分情况，如果碰上敌人正好因为畏缩而离得较远，只需要用范围超大的站立重攻击秒杀即可。需要注意的是敌人最多只可以承受清十郎三次攻击就会被打倒（身体失去色彩，变成灰黑色），玩家无需每一次都将五连击打完，以免露出不必要的破绽，同时需要记得重攻击有二段，而且会产生一定程度的位移，需要在使用后及时回撤，保持角色在靠近版边的位置，让敌人都在自己的正面刷新。

# 角色连技表

| 人物 | 连击指令 |
|---|---|
| 绯村剑心 | □×3 -> ↓→□ |
| | □×2 -> △ -> ○ -> →↓→攻击 |
| 神谷薰 | □ -> △ -> ○ -> ↓→□ |
| | 冲刺跳跃 -> □ -> △ -> ○ |
| 明神弥彦 | 冲刺跳跃 -> □ -> △ -> ○ ->（落地后）□ -> △ -> ○ -> ↓→□ |
| 相乐左之助 | □ -> △ -> ○ -> →↓→□ |
| | （空手状态）□ -> 蹲△ -> ○ -> ↓←□ |
| 斋藤一 | □×2 -> △ -> ○ -> ↓→攻击 |
| | （空手状态）□×2 -> 蹲△ -> 蹲○ -> ○ |
| 卷町操 | □×2 -> △ -> ○ -> →↓→攻击 |
| | （空手状态）□×2 -> △ -> ○ -> ↓←攻击 |
| 四乃森苍紫 | □×2 -> 蹲△ -> 蹲○ -> ↓→攻击 |
| | □×2 -> ○×2 -> →←○ |
| 比古清十郎 | □×5 -> →↓→□ |
| | 冲刺跳跃 -> □ -> △ -> ○ |
| 鹈堂刃卫 | □ -> △ -> ○ -> ↓→□ -> □连打 |
| | 冲刺跳跃 -> □ -> △ -> ○ |
| 石动雷十太 | □×4 -> ↓←□ |
| | □×2 -> △ -> ○ -> →↓→攻击 |
| 泽下条张 | □×4 -> ↓←□ |
| | 冲刺跳跃->□ -> △ -> ○ |
| 悠久山安慈 | □ -> △ -> ○ |
| | □ -> 蹲△ -> →↓→□ |
| 本条镰足 | □×3 -> ↓←□ |
| | □ -> △ -> ○ -> ↓→□ -> □ |
| 刈羽蝙也 | □ -> ○ -> →↓→□ |
| | 蹲□ -> 蹲△ -> 蹲○ -> ○ -> →↓→□ |
| 夷腕坊 | □×4 -> →←□ |
| | □ -> △ -> ○ -> →↓→□ |
| 不二 | ↓←□ -> □ -> △ -> ○ |
| | ↓←□ -> 特殊动作 -> L（奥义） |
| 鱼沼宇水 | □×2 -> △ -> ○ -> ↓←○ |
| | 冲刺跳跃->□ -> △ -> ○ |
| 濑田宗次郎 | □×3 -> ↓→□ |
| | □ -> △ -> ○ -> ↓→□ |
| 志志雄真实 | □×3 -> ↓→□ |
| | □ -> △ -> ○ -> →↓→□ |
| 戌亥番神 | □×2 -> △ -> 蹲○ -> ↓→□ |
| | □×2 -> △ -> ○ |
| 乙和瓢湖 | □ -> △ -> ○ -> ↓→□×2 |
| | □ -> △ -> ○ -> ←→□ |
| 雪代缘 | □×3 -> ↓→□ |
| | □×2 -> △ -> ○ -> →↓→□ -> □ |

**虽然总体来说作为一款FTG的素质比较令人失望，但面对十年前带给我们感动的剑心等人的身影，粉丝们还是有理由尝试一下。登场人物数量比较多，建模还原度也很高，一招一式都充满了原作的特点，闲暇之余，在PSP上重温这些令人热血的招式，也不失为一大乐趣。**

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

似乎每一次苹果发布新产品都会引起许多风波，上一次iPhone 4引起的是“天线门”，而这次iPad 2推出后对iPad用户的双重退差价标准再次引发消费者的不满，苹果这次想做好人却事与愿违，以前诺基亚的手机跳水那么厉害也没听说过有什么补偿措施，看来消费者不怕东西贵，就怕不公平。

本辑游戏推荐

# PSP 职业棒球大联盟2K11

Major League Baseball 2K11

| 2K Games | SPG |
| --- | --- |
| 美版 | 容量：约1.2G |

## 拿起球棒，挥出一记全垒打！

在国内影响力最大的美国体育赛事非NBA莫属，而在美国真正算得上全民参与的运动却是棒球，只要天气好几乎每家都爱在自家后院儿玩上两把，这样雄厚的民众运动基础也难怪MLB（美国职业棒球大联盟）的赛事水平在全世界遥遥领先。本作是2K公司 “《职棒联盟》系列”的最新作，虽说在同领域还有SCE和EA这样的体育大户竞争，但是本作依然沿袭了系列一贯的专业和真实的理念，受到了众多玩家的推崇。不过由于掌机机能的限制，掌机版的本作画面并不算太出色，除了对部分明星球员进行了“特别照顾”外，大部分角色球员的长相都十分雷同。虽然在画面上有所欠缺，但是游戏的系统却一点也不含糊，球员们的动作逼真自然，投球击球的力度表现得相当准确，更难能可贵的是大部分球员都有专属于自己的小动作，这无疑大大提高了游戏的真实体验。在一个球队中投手的实力往往决定着防守水准的高低，而在本作中想投好球却并不容易，玩家需要先用滑杆选择好投球点，然后再按投球键，在这时会出现一个光环，在光环收缩到最小时再次按下投球键就可将球完美投出，如果光环太大将会导致球路发生偏移。除了考验技巧的挑战模式外，本作的经理模式也非常有趣，玩家可以在其中管理球队训练、交易等大小事务，通过自己的努力帮助球队的成绩更上一层楼。由于棒球在我国还不普及，一些玩家在上手本游戏时可能会有一点障碍，不过对体育类游戏有爱的玩家还是推荐一玩的。

▲投球可是一门大学问。

▲这一棒不小心挥空了。

**推荐给** 棒球爱好者·喜欢体育类游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

## NDS 电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版

电击学园RPG Cross of Venus Special

| | |
|---|---|
| Ascii | RPG |
| 日版 | 编号:5562 |

2009年推出的《电击学园RPG》是为纪念《电击文库》创刊15周年而推出的一款“穿越类”游戏，让人没想到的是这款纪念性质的游戏推出后受到了广大动漫爱好者的追捧，于是厂商趁热打铁在近日推出了其加强版。本作中集合了轻小说迷们所熟知的夏娜、奇诺、逢坂大河等各类角色共50名以上，而游戏剧情也是汲取了众小说的精华重新编排而成。值得一提的是本作的即时战斗系统非常有特色，玩家不仅能随时根据敌人弱点来切换角色，还可以召唤队友进行援护攻击或发动合体必杀技，小说角色们的经典招式都得到了很好的还原。作为一款粉丝向游戏，本作的表现还算出色，但是过高的遇敌率或许会让有些玩家不适应，对轻小说有爱的玩家不妨用本作来回顾一下那些经典的剧情吧。

▲游戏中的对话形式颇有AVG文字游戏的味道。

**推荐给** 《电击文库》的轻小说粉丝·喜欢日系RPG的玩家

## PSP 黑洋槐

Black Robinia

| | |
|---|---|
| Broccoli | AVG |
| 日版 | 容量：约950MB |

▲这一对是双胞胎姐妹吗?

本作是由Broccoli推出的一款原创侦探冒险游戏，该作讲述了私家侦探香津木偶遇童年的好友如月秋罗，身为侦探和刑警的两人曾经因为一个案子而翻脸，不过在这次新发生的案件中两人不得不联手共度难关。游戏刚开始有侦探和刑警两条路线可以选择，在侦探路线玩家需要不断搜寻蛛丝马迹对进行案件推理，而在刑警路线玩家更多是要进行现场搜查并找出关键证物。除了对案件要一丝不苟外，游戏中和周围的人保持良好的关系也十分的重要，只有在平常生活中获得朋友的信任，办案时才能和他们更顺利地进行合作。虽说本作在画面上并没有什么独到之处，但优秀的剧情仍然值得玩家尝试，对侦探类游戏感兴趣的玩家不要错过。

**推荐给** 喜欢AVG文字游戏的玩家·对侦探类剧情有爱的玩家

## NDS 将棋世界冠军激指DS

将棋ワールドチャンピオン 激指DS

| | | |
|---|---|---|
| 每日Comunication | | TAB |
| 日版 | 编号：5590 | |

将棋是日本的一种传统棋牌项目，它以中国象棋和印度恰图兰卡棋的规则为基础，融入了特色鲜明的武士道文化，而本作就是一款由日本本土公司推出的将棋游戏。将棋的棋盘是一个9行9列的方格阵，棋子置于方格之内移动，玩法与我们熟知的象棋非常相似，把对方的王吃掉即获得胜利，虽然目的简单明了，但想真正获得胜利还是需要玩家谨慎思考每步棋的走法。如果玩家不喜欢这种消耗大量时间的对抗棋局，也可以选择节奏稍快的挑战模式进行游玩。此外，本作还收录了许多高级别比赛的棋谱，对想进阶学习将棋的玩家来说具有很高的实用价值。作为一款专业将棋游戏，本作的耐玩性比较高，对此类游戏感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下将棋的魅力。

▲下棋是一件非常费脑子的事。

**推荐给** 对棋牌游戏感兴趣的玩家·将棋的爱好者

## NDS 梦想成真 快乐厨房

Imagine Happy Cooking

| | |
|---|---|
| Ubisoft | SLG |
| 欧版 | 编号：5579 |

▲看着丰盛的大餐流口水了吗?

做菜是一件非常有趣的事，除了能填饱肚子外，也能让自己充满成就感，不过想拥有一手好厨艺却需要长时间的刻苦训练，而本作就是这样一款能让玩家很快感受到烹饪乐趣的游戏。游戏中做菜的过程是通过许多小游戏串联起来的，而在这些小游戏的触摸体验方面厂商下了不少工夫，比如要做一道煎蛋饭，玩家要利用触摸屏来洗米、切菜、炒蛋，几乎每一个环节都需要亲历亲为，当香喷喷的煎蛋饭做好端上桌时，会让人觉得所有的辛苦都是值得的。此外，在自由模式中玩家还可以针对某一特定的烹饪方法进行训练，而这些方法几乎都是可以直接运用到现实生活中的，对初学者非常具有参考价值。总的来说本作是一款让人放松的游戏，对做菜感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下烹饪的乐趣吧。

**推荐给** 喜欢模拟类游戏的玩家·对烹饪感兴趣的玩家

## PSP 妖精的尾巴 携带公会2

Fairy Tail Potrtable Guild 2

| | |
|---|---|
| Konami | ACT |
| 日版 | 容量：450MB |

▲通过连击把敌人打得落花流水。

《妖精的尾巴》是日本漫画家真岛浩于2006年开始连载的超人气热血漫画，该作在短时间迅速窜红，并推出了与其相关的动画、游戏等衍生作品。本作是PSP上的第二款作品，如前作一样有着很强的《怪物猎人》风格。进入游戏玩家首先需要为自己的角色设定一个形象，并加入到魔导士工会“妖精的尾巴”当中，而玩家要做的就是接受工会的委托，完成各种各样的任务。在游戏中玩家的装备都与魔法有着密切的关系，不同的装备组合会导致魔法的属性有所变化，而这些装备和魔法都可以通过从战斗中获得的素材来进行生产和强化。此外，每完成一个任务玩家都会随机获得一定SP点数，而这个点数既能强化玩家的装备也可用于提升其他角色的等级。虽然游戏相对前作有了很大提升，但是画面和操作性上还有待提高，喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下。

**推荐给** 原作漫画的粉丝玩家·喜欢《MHP》类游戏的玩家

## NDS 迭戈的救援大冒险

Go, Diego, Go! Mega Bloks Build & Rescue

| | |
|---|---|
| 2K Games | ACT |
| 美版 | 编号：5579 |

《Go Diego Go》由美国尼克频道制作的一部儿童教学片，讲述了热爱大自然的小男孩Diego运用计算机、望远镜、视频手表等现代化工具一次次援救动物的故事，而每个故事都能让孩子们了解一种动物。（本片让我不由自主地想到了只穿内裤的海尔兄弟。）虽说本作改编自一部儿童片，但是游戏玩起来却并不如看动画那样轻松惬意，玩家在关卡中除了要应对各种谜题障碍外，还需要留心收集隐藏在各个角落里的物品。比如在游戏中有许多看起来可疑的树或土堆，玩家可以尝试用触控笔摇动或挖掘它们，有时会让你有意想不到的惊喜。虽说本作是一款寓教于乐的游戏，但是拖沓的游戏节奏或许需要玩家有一些耐心才能玩出乐趣，原作动画的粉丝玩家不妨尝试一下本作。

**推荐给** 喜欢横版动作游戏的玩家·对原作动画有爱的玩家

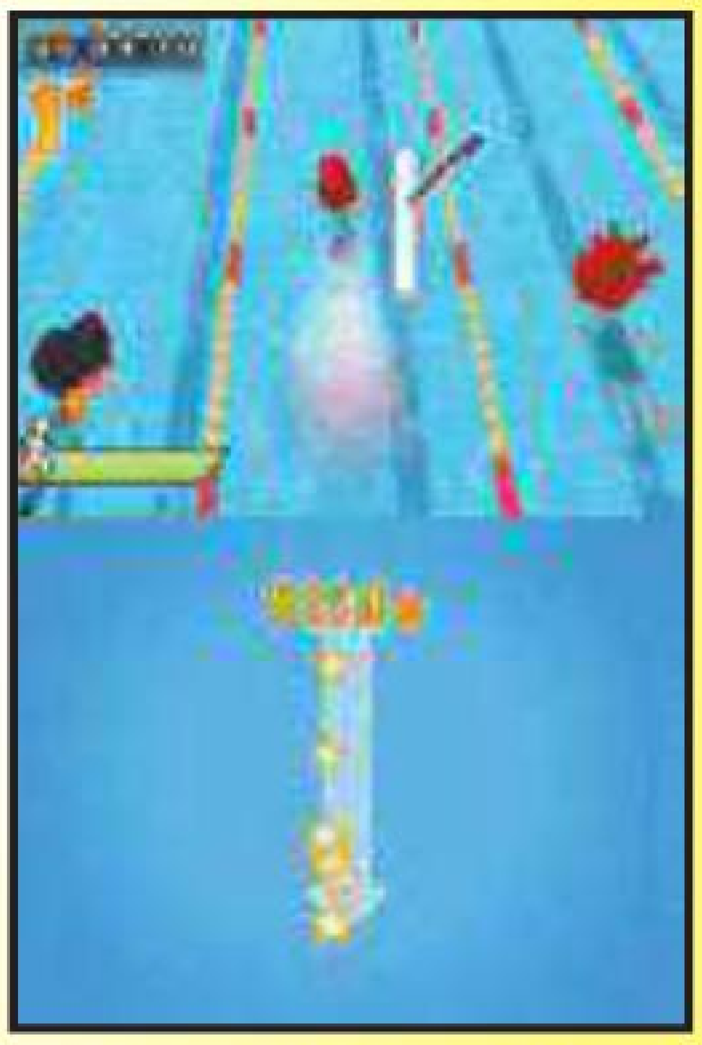
▲丛林中的冒险充满的惊奇。

## NDS 体育收藏

Sports Collection

| Ubisoft | SPG |
| --- | --- |
| 欧版 | 编号：5596 |

本作是由育碧推出的一款体育类游戏，共收录了跨栏、棒球、乒乓球等15个有趣的运动小游戏，本作与以往的同类游戏有所不同，把各种运动项目的操作全部都浓缩到了触摸屏上，比如在游泳比赛中玩家要先按住屏幕来控制运动员的起跳和入水，而号令枪打响后还要尽最快速度上下划动触控笔给运动员加速（这种杀屏操作在本作中比比皆是）。此外游戏中还会随机出现一些QTE事件，只要玩家在规定时间内成功输入指令运动员就会瞬间加速，虽说加速的时间很短，但在激烈的竞技比赛中往往零点几秒就足以制胜。除了单项游戏，本作还有锦标赛模式供玩家游玩，而在其中得到的奖杯和成就都可以在Extra模式中查看到。本作非常适合课间或工作间隙拿来放松心情，有兴趣的玩家不妨一试。



▲舍不得屏幕，套不着冠军。

**推荐给** 喜欢休闲游戏的玩家·喜爱运动游戏的玩家

# 一品短消息

### NDS 短消息

●由Starfish推出的迷宫探索游戏《冬宫DS 重制版 暗之巫女与众神的指轮》在近日发布了简体中文测试版1.5，虽然修正了一些BUG，但是该版本还存在一些死机的情况，追求稳定的玩家不妨再等上一段时间。

●《游戏王 噩梦吟游者》在最近发布了剧情汉化版，虽然该版本还有一些图片没有汉化，但并不影响游戏的进行，期待已久的玩家不妨尝试一下该版本。

●华丽的3D格斗游戏《龙珠改 究极武斗传》在最近发布了汉化预览版。本作不仅操作简便，各种经典必杀技也是非常热血，《龙珠》的粉丝们千万不要错过。

●Chunsoft与Spike合作推出的密室逃脱游戏《极限脱出 9小时9个人9道门》近日发布了完全汉化版。游戏讲述了大学生淳平某天醒来发现身处一个陌生房子里，他试图通过各种线索逃脱这里。

### PSP 短消息

●移植自PS2平台的同名恐怖游戏《流行之神2》在近日发布了部分汉化版，不过该版本只汉化了前两话，喜欢恐怖类游戏的玩家可以一试。

●《神曲奏界 放学后》是一款由小说改编而成的AVG文字游戏。本作讲述了主人公不小心卷入到了一起与神秘组织相关的事件，玩家需要不断和朋友们探索，解开神秘组织的真面目。

●由著名剧作家山田一负责的恋爱冒险类作品《星空星球》的在近日移植到了PSP平台。该版本除了收录山田一重新编写的剧本，还对动画和语音进行了重新制作

●Falcom公司制作的人气A·RPG作品《伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记》在近日推出了美版，该作不但完全保留了原作的所有内容，还加入了PSP独占的新要素。

第四季的《生活大爆炸》已经出了大半，相对前三季最显著的特点就是科学色彩的黄色笑话非常多，从现阶段的角色关系来看Raj还差一个女伴，而以后主线剧情应该还是Penny和Leonard的感情纠葛，等美剧更新真的是一件煎熬的事。

# 徊梦游园千般俏

## 游戏世界美术风格漫谈

游戏相较传统艺术，有着独一无二的互动体验。发展至今，已经吸收、借鉴了其他多种元素，融合成为一门综合艺术——第九艺术。当我们驰骋于虚拟世界历经波澜壮阔之时，是否曾在意过如浮光掠影般从身边滑过的一草一木、一砖一瓦？又是否留意过千奇百怪但又如真似幻的众生百态、人文地貌？或许你不曾留意过他们自成一派的生态而很快便融入到一个又一个的繁华世界。其实游戏中的世界不只是代码堆叠的聚合，更是饱含大量信息的智慧的结晶。如果有天你在游戏中走下飞空艇、跃下摩托车，不要着急赶路，驻足于某个山涧或信步于某个小镇几分钟，你会对这个虚拟世界有一番全新的认识。这将是成为若干年后你对这款游戏的不灭的回忆。

一款游戏的设计之初，首先要确定的就是其美术风格和世界观背景，以各种各样的人文地理为故事的舞台，展开丰富的剧情。可以说有多少种游戏便有多少种世界观，虽然笔者很想把每一种都介绍给大家，但显然这是不太可能的。笔者只能以世界观的风格和具体个例做一个笼统的区分，妄求以一概全，能让看到本文的你有一个大体的印象。

游戏制作领域存在极鲜明的地域性，欧美游戏和东方游戏绝对会有最根本的不同，每个游戏厂商都以自己熟知的文化背景作为创作的基调。欧洲有骑士穿行于古堡中与恶龙决斗拯救最美丽的公主；东方有一柄古剑引发的一系列争端掀起江湖腥风血雨；忍者隐匿于瓦檐之上寻找暗杀时机；某块未知大陆有猎人结队狩猎，一切都是没有终点的幻想，且听笔者一一介绍。

文 地下十一楼 CH 编 酷洛洛 美编 澄音

# 欧美风格的世界观

基本上是以欧洲中世纪的历史为蓝本，或者基于“DND（龙与地下城）”的世界观为依托，适当加入幻想元素形成各有差别的虚拟世界。DND的世界观究竟是什么？没有人能说清楚。就好像我们深入人心的武侠概念，如果要你具体说明武侠究竟是个什么东西，绝大部分人都会支支吾吾言辞模凌两可，但是我们心中就是根深蒂固有这么一个核心思想融入文化血脉。DND之于他们，也是如此。综合了神话传说，坊间奇谈，最后为游戏制作者提供了太多可供加以描绘的元素，随便摘出一点，都可以引出一个波澜壮阔的故事（这也是欧美游戏喜欢把故事史诗化的一个制作倾向吧）。

## 《指环王》——史诗入门教科书

以《指环王》为代表，一系列幻想风游戏盛行于欧美市场，甚至在很多日本厂商制作的游戏中，都会看到穿盔甲的骑士、吐火的飞龙、拄着拐杖的魔法师。这些游戏覆盖范围几乎涵盖了所有的游戏类型，不仅是制作者，也是玩家喜闻乐见的主流游戏世界观之一。风土人情基本以中世纪的欧洲为蓝本，追根溯源的话，时间跨度大约在公元476年～公元1453年之间，由西罗马帝国灭亡(公元476年)数百年后，封建制度在世界范围内占统治地位的时期,直到文艺复兴时期(公元1453年)之前，资本主义抬头的时期为止。这段时间内，虽然欧洲大陆的封建割据致使战争不断，百姓受苦，科技和生产力发展停滞，但是也正是这段“黑暗时代”给了游戏创作者无尽的灵感源泉和创作动力。我们通常理解上的“盔甲古堡，骑士公主”带入这样的世界观中，都不会有太大的出入。

《指环王》中虚构出的一个中土大陆，王国、种族的纷争，魔法与魔物横行，其实可以看做一个加强版的欧陆中世纪世界，和

一个削弱版的DND世界，很多人喜欢骑上战马或者跨上飞龙，用剑与魔法体验冲锋杀敌的快感，在这样的游戏中，你所能体会的远比战役中经历的多。

**近似风格游戏：《龙与地下城》、所有欧洲古代背景的游戏**

# 《神鬼寓言》

## ——岁月童话

严格意义上来讲《神鬼寓言》模糊了世界观的存在年代，虽然从民俗风情上处处都看得到欧洲古装戏的影子，但是好像每个细节又华美或者夸张了那么一格。这和游戏制作的思路有关，《神鬼寓言》是一则关于成长与选择的成人童话，在这个栩栩如生的梦境中，你几乎能实现一个人一生所需要面对的所有事情与选择，每当你运用力量时，肌肉便会得到锻炼而更加结实；你每次发挥才智时，意志力亦会随之提升。暴饮暴食会令你变得肥胖，而阳光和月亮亦会分别令你的肤色变得古铜或者苍白。战斗中的伤疤和无情的岁月都会催人老。玩家每次帮助一个人、压碎一朵花或者砍杀一条生命，都会为这个世界带来改变。也感谢这样缓慢细腻的成长，让你对身边的事物有机会更仔细地观察他们。融合了冷兵器时代的原始和神魔虚幻的科技感，看似终点漫漫的旅程其实是一次绝好的生活体验。

**近似风格游戏：《无尽的任务》、《上古卷轴》**

# 《战神》&《波斯王子》

## ——众神瞌睡之时

代表了不同神话风格和不同地域背景文化的游戏类型。以《战神》为首，近几年不论是游戏还是电影，似乎一部分人的注意力都转向了被忽略已久的希腊神话：通天立柱的大殿，爱琴海的阳光，美杜莎的秀发……对于就算没吃过希腊神话，也应该看过希腊神话走路的玩家群体来说，这样一类群众根基雄厚的游戏，想加强代入感实在是太轻松的事情，且从家谱混乱的众神中随便拎出一个，塞给他一个半神的孩子，故事往往就顺理成章的继续下去了。除了希腊神话，像《波斯王子》的波斯风情，《女神侧身像》的北欧神话也都是依托神话背景展开剧情的游戏，风土人情照搬史书便可，需要的只是美工惟妙惟肖地还原那些服饰盔甲，楼宇妖魔即可。

**近似风格游戏：《女神侧身像》、《阿尔戈斯战士》、《奥丁领域》、《刺客信条》**

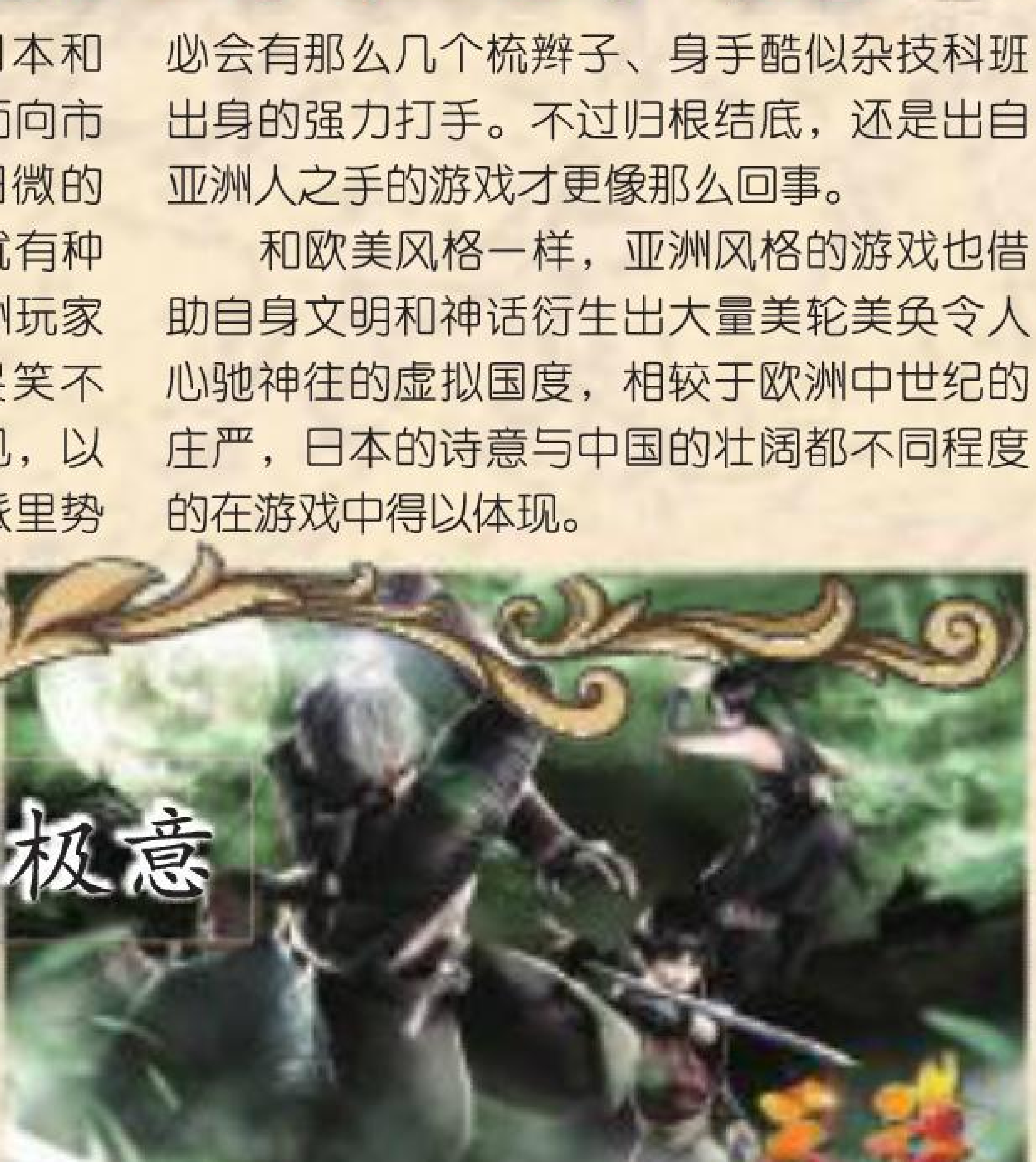
# 亚洲风格的世界观

亚洲风的游戏主要还是集中在日本和中国两个国家的文化背景上，而根据面向市场的不同，又会从制作层面区分出细微的差异。比如给老美做的亚洲风游戏，就有种“美国人印象中的东方”的感觉，亚洲玩家对里面奇怪的风土人情有时还真是哭笑不得，这也属于地域文化差异造就的偏见，以致现在好莱坞电影里出现的唐人街帮派里势必会有那么几个梳辫子、身手酷似杂技科班出身的强力打手。不过归根结底，还是出自亚洲人之手的游戏才更像那么回事。

和欧美风格一样，亚洲风格的游戏也借助自身文明和神话衍生出大量美轮美奂令人心驰神往的虚拟国度，相较于欧洲中世纪的庄严，日本的诗意与中国的壮阔都不同程度的在游戏中得以体现。

# 《天诛》

## ——贯彻忍道的极意




《天诛》代表了日本最为神秘的一个文化现象——忍者。不仅满足了玩家对忍者世界的幻想，更以“真实”为卖点笼络了大量希望寻找一款正宗忍者游戏的核心玩家。房间紧凑有花有水的日式庭院，竹林鸟取石质灯台的寺院小

镇，处处都体现着原装日本文化的正统血脉，提刀的武士，蒙面的忍者，举花伞的艺妓，玩家已经不是单纯地在玩一款动作游戏，而是置身在逼真的环境中，体验一名忍者的惊心动魄。借助机能的提升，我们能观察到更加细腻的流水和飞花，如果你跳出紧张的暗杀和猫鼠游戏，一定会被恬静的庭院吸引，或者为天守阁顶俯瞰城镇的壮丽震撼。

**近似风格游戏：《忍者龙剑传》、《Shinobi忍》、《鬼武者》**

# 《大神》

## ——日式神话 和风烂漫

模拟宣纸与毛笔温暖柔软的感觉，以美丽的景色治愈心灵的大冒险，Capcom自然冒险活剧《大神》于2006年推出，为了取回美丽的大自然，主人公“天照”与人们接触并满足他们的愿望，与自然之中茁壮生长的动物们接触，与使世界荒废的妖怪战斗，天照在大地奔驰而过，足迹之后留下了美丽平和的大自然。日本神话是《大神》主要展开的故事背景，虽然游戏画面表现手法较为另类，但是水墨的质感刚好突出了日本神话最清新唯美的一面。古朴的村落、人与自然和谐的共存、穿越在大地上只为了让天地回复原本的颜色、奔走各地求助地方神明联手抗敌、在战斗间歇体验大自然风轻草绿的恬静，拥有这份难得的平静正是《大神》与众不同的地方。

**近似风格游戏：《胧村正》**

# “《无双》系列”

## ——世界级舞台三国/战国故事

虽然日本战国时代和我国三国时代相差一千多年，规模也不可同日而语，但是借助影视作品、游戏作品等新型媒体方式，让更多的年轻人开始关注这段时期的历史，尤其是游戏，对广大玩家的影响更是自不必多说。在兵荒马乱的时代，老百姓切身地体会着民不聊生、朝不保夕的痛苦，难得的和平和安宁更是显得尤为可贵。各地群雄逐鹿，为自己的信念而战，虽然当时他们只是想击败对手或者获取胜利，但是都被后世记于书中，衍生出今天丰富的文化、历史作品。作为影视作品来说，更多的是希望通过现代的解读回顾真实的历史，还历史一个本源，进而反思战争的残酷、崇拜英雄的神武、珍惜今天的和平。游戏中给我们更直观的感受，除了年代的变迁，战役的悲壮外，可能更多的是侧重操作角色带来的独特历史体验；不管是身陷敌阵一骑当千，还是纵览江山执掌天下，你都融入历史的洪流中，或许你的表现和选择改变了一场战役，进而左右了历史，从长远来看，你也将成为历史，化为洪流中的一点继续滚滚向前。作为两个国家历史中非常壮阔的一段，以此为题材的游戏仍然层出不穷畅销至今。

**近似风格游戏：《战国无双》、《战国BASARA》、《三国志》等历史题材游戏**

# 《天地之门》

## ——仗剑走天下

如果说每个国家的文化中都有一部分是最优质的输出选择的话，我相信“武侠”就是中国这庞大文明宝库中最先走出去的瑰宝。可以说，“侠”是植根在每一个中国人血脉里的概念，综合了我们对礼教文化和对战争法理的精神追求，不单单是力量至上的表面，更是形而上与形而下的统一。2005年发售的《天地之门》是一款有如置身武侠小说所描述的世界，主人公的雄心壮志不仅仅是拯救世界这么简单，还需要游走世界各地，学会高强武艺，聚集志同道合的伙伴一起行侠仗义，顺便重振师门等等。游戏的战斗系统中突出了对武艺（也就是其他游戏中的技能）的强调，注重招数的衍生，攻击与克敌的平衡，才能真正以一身绝技为傲。没有什么事，比行侠仗义成为一款游戏的主题更让我们感到亲切的了，面对这样一个宛若古筝弹奏出的细水长流的世界，我们有更多的理由投身其中。

**近似风格游戏：《射雕英雄传》、《仙剑奇侠传》**

# 幻想风格的世界观

因为没有统一的依托，这样世界观的游戏一般更广泛地借鉴了已知文明结合设计师们想象力的精华而创造出来。也正是因为突破了以往我们熟悉的场景和知识的界限，才让这些游戏每一个都单独成为独特的风景。我们经常在这些不知道具体年代背景的游戏中发现似曾相识的场面，可以体会到截然不同的世界和生命，这其实才是作为一名游戏玩家最幸福的事情吧。

# 《辐射》

## ——废土之上的生存大作战

《辐射》的独特之处在于人类对核武器的反思，独特的废土世界极尽逼真地刻画出人类在文明颠覆后重归荒蛮的末世景象，游戏也因为深刻的反思获得玩家的好评。虽然游戏时间设定为22世纪，但故事背景和艺术风格深受20世纪50年代核恐慌的影响。游戏又译《废土》，在续作中加入了因受到核污染而变异的人类以及生物，凭借超高的自由度和鲜明的游戏特色，《辐射2》成为了一款不朽的游戏名作。因为受到核污染，寸草不生的大地上人们只有在废墟和避难所间徘徊，争夺着有限而且不可再生的资源，苟且地延续着人类的生命，文明早已淡出这个世界，科技成为求生的手段，一切技巧与能力都和生存息息相关。游戏中玩家需要思考如何不断的获取更多的资源和信息，一边让角色存活下去，一边拯救已经破败不堪的世界。

**近似风格游戏：《辐射战略版 钢铁兄弟会》**

# 《恶魔城》

## ——吸血鬼时尚秀

贝尔蒙特家族的恩怨已经像一道难以愈合的伤口越扯越大，平民百姓能人异士纷纷被发配到这座出不去的城堡里转上一圈，牵连妖众更是无数，说到底，还是德古拉伯爵威名远播，大家都是来借伯爵的东风，炒作自己一把的。时至今日，成名立万者寥寥，游戏没少出，无法撼动的还是玩家心里的那几款老神作。1986年系列第一款游戏起，是以相当不灵活的制式动作以及优美和容易记忆的音乐曲风、刁难的地形以及敌人配置、不留情的猛烈攻击以及高损伤而出名的。从第一款游戏至今已经25个年头，动作风格的转变和游戏难度的调整可以说都顺应了时代的发展，惟独自始至终坚持的游戏风格，才让我们在走马观花的主角之外，感受到来自这个不在熟

悉的古堡的一分亲切。哥特式的服装和建筑风格，故事背景取材公元1897年爱尔兰作家布莱姆·斯托克的小说《吸血鬼伯爵德拉克拉》，这一切都让整个游戏被贵族、神秘、叛逆、恐怖的气氛完好的包围着。即便主人公来自不同的时代，在面对“只有房间和墙砖变换过位置”的恶魔城和万年不变的老爷级杂兵时，玩家除了感叹岁月如梭之外，只有端起手柄一次又一次地投入到讨伐德古拉伯爵，拯救人类命运的宏伟事业中去，然后在下一个恶魔城继续流连。

**近似风格游戏：《凯恩的遗产》**

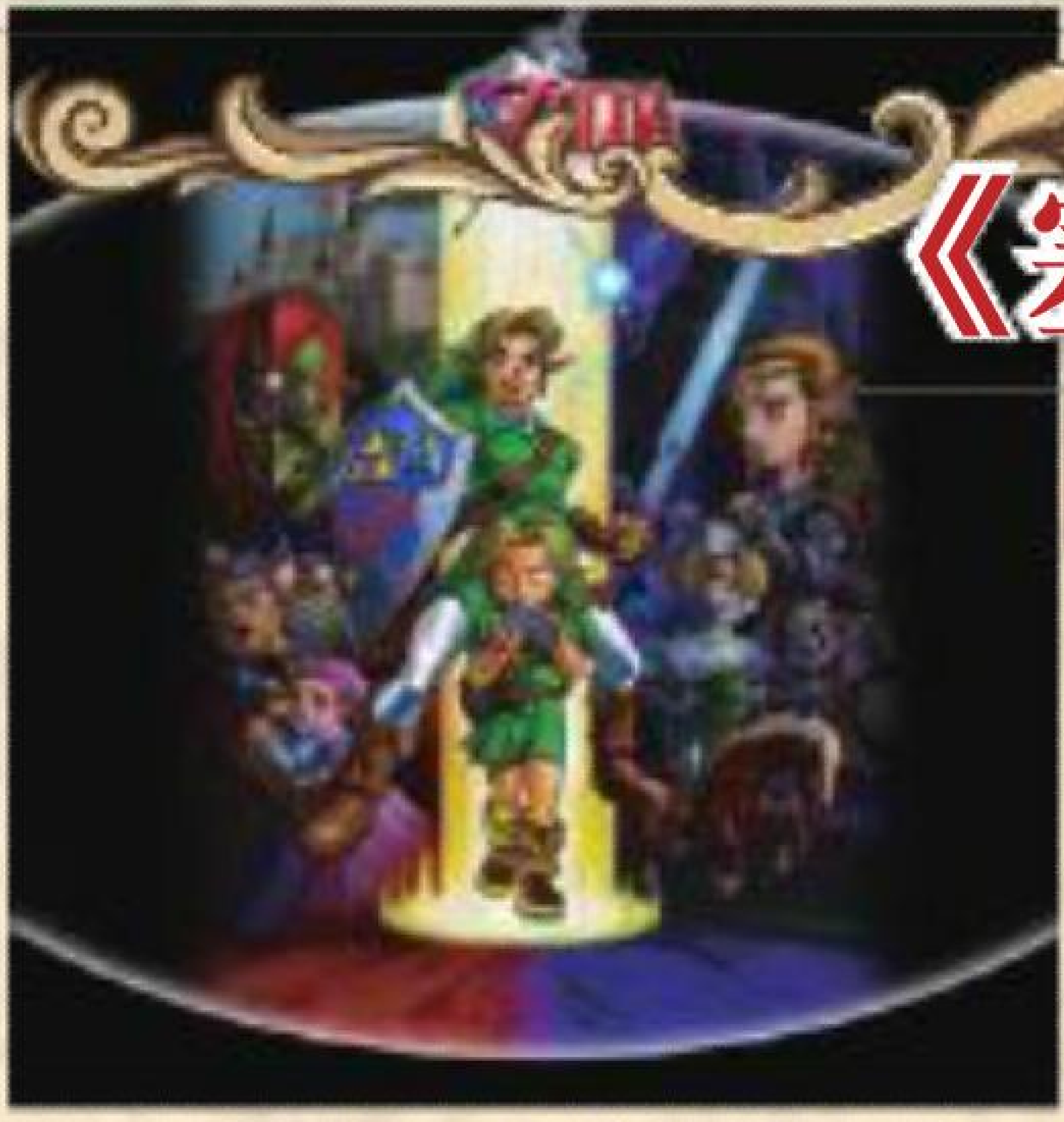
# 《光环》

## ——探寻未来的科幻力量

科幻游戏的经典代表。《光环》是集结美国科幻文化的一次成功尝试，游戏系列本身不仅代表了微软进军游戏界的野心，也为机能至上的欧美玩家树立了全新的标准，在《光环》初代发售的那段时间，曾一度威胁了索尼PS2创下的游戏霸业。游戏系列延续至今，一直属于叫好又叫座的一线大作之列，每每用来挽回局势和为财报增光，屡试不爽。遗憾的是因为微软的掌机战略迟迟没有部署，希望体验《光环》的魅力，成了只

有在微软自家主机上才能实现的奢侈。科幻是没有极限的，或许我们仍需要依存已知的物理世界来勾勒无限的可能，但是我们仿佛置身于并不遥远的未来，这是畅游科幻世界的玩家才能独有的优越体验。干净的战斗，磅礴的剧情，穿梭宇宙的冒险，都随着永远看不见头盔下真面目的士官长展开。游戏里并没有循循善诱的教导，只是娓娓道来一场悲壮的战争，玩家用自己的双手去体验这个故事，贯彻士官长的忠诚和勇敢。并不能说《光环》是游戏史上第一部描写宇宙战争的游戏，但是《光环》确实成功地融合了前辈的经验，几乎满足了所有科幻游戏迷的口味，成长为一个不折不扣的知名游戏系列。

**近似风格游戏：《质量效应》、《死亡空间》、《杀戮地带》、《战争机器》**



# 《塞尔达传说》——一个人的战斗

今年已经25岁的著名绿帽子道具流英雄林克，生活在一个虚构的世界观背景下，海拉尔的地理类似地中海，文明又贴近亚欧交汇的世界，妖怪就全凭设计师的灵感了，自成一派的文字，穿越海洋与大陆的冒险，每次都让岁数不大的林克经历人生的重大考验，站在任天堂全明星的一线也不遑多让，《塞尔达》就是这样一款操作简单却又设计得极其出色的游戏。我们经常能看到奇怪但是规律的文字出现在海拉尔大陆的各个角落，从出入起居可以看出当地人民生活的原始与古朴。相信传说的力量、遵循古老的教诲、孤单的少年英雄踏上征程，如此简单纯粹的游戏，我们喜爱的正是这样黑白分明的故事，色彩不多但是却都绚丽斑斓的世界。

**近似风格游戏：《勇者斗恶龙》**

# 《最终幻想》

## ——美术决定波澜壮阔的世界

“《最终幻想》系列”实在是不需要再浪费口舌进行一些无意义的褒奖或者描述，单从游戏风格来说，《最终幻想》1～6作可以说都没有特别大的不同，铺展故事的舞台始终是在一个架空世界的大陆上开展，城堡、骑士、公主、国王、魔法、鬼怪，一切看上去都像是披着欧洲中世纪风格的外衣在用一套日式的理论讲一个拯救世界的传统故事。凭借游戏美术的设计，在原本的风格中加入了华丽的感觉，所有细节都被包装一新。虽然机能有限，并无法更多展现外观上的细节，但是依然不难发现制作公司在每个角落下的心思，随着近几年各种重制版纷纷出炉，我们得以领略全新建模下的精致世界。《最终幻想Ⅶ》算是系列第一次告别点阵，跨入“次世代”，凭借机能上的飞跃，

虽然四头身看上去有点古怪，那些今天看来大得有点夸张的菱角都显得不那么美观，但依然不影响在当年震撼全世界的游戏玩家，而游戏风格也焕然一新，以星球为主题，昏暗的世界、灰绿的主色、压抑中都暗示了这是一个充满悲伤的故事。完全近未来的科技融合了奇幻的元素，造就独特的战斗风格，也成为《最终幻想》今后几作改变的开始。《最终幻想Ⅷ》个人理解是在尝到了前作爱情元素的甜头之后，大大突出了爱情的成分，人物设计得靓丽时尚，建模上也尽可能地还原真实比例，游戏风格处处体现出华丽的科技感，魔法和科技共同营造了一个现代感十足的幻想世界。《最终幻想Ⅸ》打出复古牌，从背景设计开始还原最初的感觉，故事还是那个故事，英雄救美顺便拯救世界，公主骑士都标榜正统的回归了，虽然饱受争议，但是精良的制作证明了是金子总会发光的这个老理。随着再次迎来平台的变迁，《最终幻想Ⅹ》成为该系列的另一个转折点，游戏剧本中加强了信仰、传说、阴谋论等等要素，大海，天空，岛屿都让岛国玩家有一种本能的亲切，也让故事续篇的灾难尤为可怕。人物服装都像是出自时装设计师之手，仪式般的召唤也突出了信仰在本作的重要地位。变成MMORPG的《最终幻想Ⅺ》因为网络的关系，国内大部分玩家无缘体验，但是从画面和宣传来看，也是传统的《FF》式设计，可以说历经十部作品，围绕水晶展开的世界观终于基本成型，光与影的战斗、万物之源水晶、魔法与技术交织，成为系列永恒的主题。《最终幻想Ⅻ》、《最终幻想ⅩⅢ》再次证明了SE并没有可耻地吃老本，在不断地创新并力图给玩家更高的游戏体验，每次进入这个游戏，伴随波澜壮阔的故事，我们化身游戏中的角色一次又一次完成了更伟大的冒险，这就是水晶世界的魅力所在吧。

总的来说，“《最终幻想》系列”至今，无愧“幻想”之名，系列正统13部作品每作都力图推陈出新，带给玩家不同以往的游戏体验，不仅系统设计得精彩，游戏美术也尽善尽美的精致，尤其是系列中期开始借助平台的提升，充分地利用画面表现力，使每一代的《最终幻想》都保持在同代游戏中的傲人地位。那些了不起的游戏美术人员也是我们应该尊敬的。

**近似风格游戏：《最终幻想Ⅶ 危机之源》、《异说 最终幻想》、《最终幻想Ⅶ 地狱犬之挽歌》、《保镖》**

# 原生态背景的世界观

不论什么信仰什么宗教，依托这个世界上的一切物质存在的，始终是我们的同一片天地，在大自然最原始的力量下，一切人为的奇迹都显得那么微不足道。历经千万年，我们终于拥有引以为傲的文明，但对孕育万物的天地我们依然知之甚少，不管是对大自然的崇拜还是敬畏，（作为儿女我们都有义务更加热爱我们的万物之母）在这片原始的土地上发生的一切，都让我们充满本能的神往。

# 《怪物猎人》

## ——原生态的逆袭

实在无法给这款游戏做一个准确的划分，真实的质感和原始的环境，纵观整个游戏史，这样的世界观和操作系统也算得上独特了，游戏的核心主题简单明确，也没有什么剧情可言，有的只是对生存和胜利的渴望，还有完美的自然生态体现。每个环境造就不同习性的猛兽，而玩家扮演的猎人也需要根据不同的地理环境和狩猎对象调整自己的配备，《MHP》的平原和山谷，《MHP2》的渔村，《MHP2G》的雪山，《MHP3》的温泉乡，近乎完美的环境刻画让玩家置身浑然天成的大自然中，享受原始风貌带来的惬意。多种多样的狩猎任务，在偷龙蛋、钓鱼、烤肉、灭虫中融入这个庞大但是并不野蛮的原始世界里。原始是这个游戏带给你最直观的感受，投入任务中，你真实地感受到自己的渺小以及被大自然包围的充实感。穿越每个场景要跑多少步，哪里的池塘能钓鱼，哪块石头能敲出稀有的矿石，这种看似笨拙的生活规律，让习惯了经验值至上的玩家眼前一亮。说一句题外话，这个游戏大概是操作技巧提升最不显著，但是每一点进步都结结实实的落在玩家身上的游戏吧。严格来说，《怪物猎人》的成型，类型上其实是借鉴了传统动作游戏的精髓，借助良好的手感出色的动作建模，真的是饱含动作天尊Capcom血脉的硬派动作游戏啊！

**近似风格游戏：《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》**

# 《大金刚》

## ——打起手鼓唱起歌

一只在丛林中快乐穿梭的大猩猩，任天堂本家的明星，一手栽培马里奥成为世界第一水管工的慧眼伯乐。提到《大金刚》你会想到什么？丛林、木桶、香蕉、大小猩猩，上蹿下跳的奔跑，欢乐的音乐。就是这些构成了一款能带给玩家愉悦感受的游戏的所有元素。在充满枪林弹雨的游戏世界里寻找一丝绿意，一片简单的乐土。以大金刚为主角的游戏，需要的只是进入密林环绕的热带雨林，被层层叠叠的树叶围困，在这片大地上，只有动物和自然，没有人类什么事，纯粹而自在。

**近似风格游戏：《丛林小子》、《捉猴》**

# 《非洲》

## ——互动性最高的自然风光片

首先你放眼整个游戏圈也很难再找到一款和这个游戏主题类似的游戏了，然后你更难想象这个游戏如果没有诞生在高清平台上会是个什么样子。如果说个性，这个游戏确实个性到家了，你可以把《非洲》当做一部自然风光纪录片，对非洲大陆的描绘细致入微，从动物到植物，从土地到天气，我们拿着手中的摄像机，伺机记录下这片大陆最令人神往的瞬间。在完全仿真的非洲大陆上游历一番，绝对会令你的眼界得到全新的提升，对大自然也会有更全面的认识。

**近似风格游戏：《海洋假期～堡礁秘辛》**

**在纷乱的游戏世界中，我们都醉心于更快更强的挑战，刀光剑影下的胜负，其实稍微静下心来你就会发现，那些被忽略的虚拟世界中也有皎洁的月光；无边的风沙；安静的落花；有仗剑江湖的潇洒；也有一骑当千的爽快，不管怎样游戏带给我们的感动都不仅仅在于通关的那一刹那，而是在于其构筑了怎样的世界观，带你进行了一番怎样的游历……**

文 苍穹 美编 Juxi

“《无双》系列”在任系掌机平台上的表现一直算不上出色，而《战国无双 编年史》作为3DS的八款首发游戏之一，在素质方面还是能让系列粉丝们感到满意的。除了借助裸眼3D效果后更加富有层次感的精美CG和广阔战场外，游戏在系统方面还是具有一定的创新的。

NINTENDO 3DS

**战国无双 编年史**

战国无双 Chronicle

| | | | |
|---|---|---|---|
| Koei Tecmo Games | ACT | 2011年2月26日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

# 系统介绍

# 画面解说

1.从上到下依次为：体力槽、无双槽、练技数、练技槽

2.连击数

3.局部地图

4.任务的相关信息，有击破数、剩余时间等项目

1.当前任务简介，点击后可查看详细信息

2.敌我士气槽

3.玩家操控的角色，点击头像可以在4名角色间进行切换

4.战场地图

5.点击后打开情报履历

6.点击后打开战技列表

# 基本操作

| 按键 | 动作 |
|---|---|
| 滑杆 | 角色移动 |
| ↑ | 吹口哨叫马 |
| X | 蓄力攻击 |
| Y | 通常攻击 |
| A | 发动无双／（按住）积蓄无双槽 |
| B | 跳跃／上、下马／（按住L键配合滑杆）跳步／影技／受身 |
| L | 防御／（按住配合滑杆）防御移动／受身 |
| R | （配合Y键）特殊技1／（配合X键）特殊技2 |
| L+R（连打） | 拼刀 |
| START | 打开菜单 |



# 进阶操作

## Charge攻击&特殊技

系列粉丝们非常熟悉的“C攻击”在本作中依然沿用，通过Y、X键的配合使用，就能派生出纷繁的招式，有些是锁定单人进行的连续攻击，有的则是适合突破重围的大范围攻击。而随着角色等级的提升，能够使用的招式才会逐渐增加。角色分为三种类型：通常攻击型、蓄力攻击型、特殊技型，不同类型的角色Charge攻击的组合方式也有所不同，具体可以在“アクション详细”中查看。另外作为“《战国无双》系列”独有的特殊技在本作中依然存在，特殊技型的武将有两种，需要按X、Y键配合R键使出，其他类型的武将直接按R键就可以发动。使用特殊技能让角色获得强化效果或是进行特殊攻击等，下面是全部角色的特殊技效果。

| 角色名 | 角色类型 | 特殊技 |
|---|---|---|
| 原创男主角 | 蓄力攻击型 | R：强化武器攻击 |
| 原创女主角 | 通常攻击型 | R：强化属性攻击 |
| 真田幸村 | 蓄力攻击型 | R：蓄力后使出强力的突进攻击 |
| 前田庆次 | 蓄力攻击型 | R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人攻击力下降 |
| 织田信长 | 通常攻击型 | R+Y：武器攻击力提升 |
| | | R+X：用气场展开屏障 |
| 明智光秀 | 通常攻击型 | R：进入架构，此状态下受到攻击会自动反击 |
| 上杉谦信 | 通常攻击型 | R：获得毗沙门天的加护 |
| お市 | 蓄力攻击型 | R：我方体力徐徐回复，成功后自己的无双槽回复 |
| 阿国 | 蓄力攻击型 | R：我方能力值提升，成功后自己的无双槽回复 |
| くのいち | 蓄力攻击型 | R：隐身，此状态下的攻击更加强力 |
| 杂贺孙市 | 蓄力攻击型 | R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动 |
| 武田信玄 | 特殊技型 | R+Y：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人气绝 |
| | | R+X.自己的能力值提升 |
| 伊达政宗 | 蓄力攻击型 | R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动 |
| 浓姬 | 特殊技型 | R+Y：在地面上设置炸弹 |
| | | R+X：令周围的异性气绝，回复无双槽 |
| 服部半藏 | 特殊技型 | R+Y：放出分身协助攻击 |
| | | R+X：使用攻击忍术 |
| 森兰丸 | 蓄力攻击型 | R：攻击力、攻击速度上升，防御力下降 |
| 羽柴秀吉 | 通常攻击型 | R：更容易获得金钱 |
| 今川义元 | 蓄力攻击型 | R：通过装死来回复无双槽 |
| 本多忠胜 | 蓄力攻击型 | R：回复无双槽并把触碰到的敌人弹飞 |
| 稻姬 | 特殊技型 | R+Y：用弓箭进行连射 |
| | | R+X：攻击时发射的弓箭数量增加 |
| 德川家康 | 通常攻击型 | R：用大炮进行射击，攻击时可以缓缓移动 |
| 石田三成 | 特殊技型 | R+Y：在地面上设置陷阱 |
| | | R+X：展开龙卷风般的屏障 |
| 浅井长政 | 通常攻击型 | R：发动奥义时全部攻击都附带属性 |
| 岛左近 | 特殊技型 | R+Y：发动大范围的属性攻击 |
| | | R+X：发动援护射击 |
| 岛津义弘 | 通常攻击型 | R：攻击力上升，防御力下降，能把触碰到的敌人弹飞 |
| 立花訚千代 | 通常攻击型 | R：强化武器攻击 |
| 直江兼续 | 特殊技型 | R+Y：自己周围出现旋转的护符 |
| | | R+X：展开结界令敌人的行动迟缓 |

| 角色名 | 角色类型 | 特殊技 |
| --- | --- | --- |
| ねね | 特殊技型 | R+Y：放出分身协助攻击 |
| | | R+X：变身成为离自己最近的角色 |
| 风魔小太郎 | 蓄力攻击型 | R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人防御力下降 |
| 前田利家 | 通常攻击型 | R：攻击时发生风刃 |
| 长宗我部元亲 | 蓄力攻击型 | R：放出受到音波攻击后会爆裂的方块 |
| ガラシャ | 特殊技型 | R+Y：使出魔法攻击 |
| | | R+X：展开魔法屏障 |
| 柴田胜家 | 蓄力攻击型 | R：攻击时发生爆炸 |
| 加藤清正 | 蓄力攻击型 | R：蓄力后使出强力的回转攻击 |
| 黑田官兵卫 | 特殊技型 | R+Y：增加妖气之球的数量 |
| | | R+X：展开结界回复无双槽 |
| 立花宗茂 | 通常攻击型 | R：防御性能强化，防御时能用盾牌发动反击 |
| 甲斐姬 | 通常攻击型 | R：自身周围喷出水柱攻击敌人 |
| 北条氏康 | 通常攻击型 | R：投掷会发出烟雾的炸弹，在烟雾中攻击时附加属性 |
| 竹中半兵卫 | 特殊技型 | R+Y：反弹来自前方的攻击 |
| | | R+X：浮在空中高速移动 |
| 毛利元就 | 特殊技型 | R+Y：改变攻击时发射的飞矢性能 |
| | | R+X：发射令敌方能力下降的飞矢 |
| 绫御前 | 通常攻击型 | R：我方体力回复、防御力提升，成功后自己的无双槽回复 |
| 福岛正则 | 蓄力攻击型 | R：挑衅敌人，敌方的防御力下降，攻击力上升 |

## 无双技

当无双槽攒满1格后就可以发动无双技，该状态下角色全身无敌、连击数不会中断，玩家可以继续按X、Y键进行连续攻击或是按住A键使用必杀攻击。本作中的无双技分为4种：1.通常状态——无双奥义；2.红血状态——无双秘奥义，攻击自带红莲属性；3.附近有无双槽满1格的同伴——无双最终奥义，攻击带有吸血效果；4.练技槽满5格时——无双奥义皆传。攻击敌人或是受到攻击时无双槽就会累积，无双槽不满1格时按A键也可以积蓄，红血状态下则会自动回复。

## 影技

影技是《战国无双3》中新引入的系统，玩家在攻击命中敌人的瞬间，能通过按下B键消耗1个练技数发动具有崩防效果的影技，之后可以继续对敌人发动连续攻击。蓝色的练技槽在玩家进行攻击时会慢慢累积，另外装备拥有“骑神”效果的道具骑马时，练技槽也会自动增加。

## 战技

本作增加的新系统，每名角色随着等级的成长都能习得3种战技，通过点击下屏的图标并消耗一定的练技数就能发动。玩家在挑战一些难度较高的任务时选用合适的战技能够起到极佳的效果，比如在限定时间极短的任务时使用“神算”，或是在要求达到一定连击数时使用“连舞”等等。除了全体效果的战技外，其他的效果都是对玩家当前操作的角色而言的，比如使用其他角色的“觉醒”能让当前角色回复2个练技数，进而采取下一步的战术。游戏中还存在着多人一起使用的协力战技，首先要求玩家所选用的角色间具备特定的组合，发动时则需要消耗全部参与角色的练技数。部分协力战技的角色搭配并不是惟一的，下面的列表只给出一种方式供玩家参考。

| 战技 | 效果 | 消耗 | 参考组合 |
| --- | --- | --- | --- |
| 猛攻 | 30秒内攻击力提升 | 2 | – |
| 连舞 | 30秒内连击数增加量提升 | 1 | – |
| 狙击 | 30秒内矢和铳的攻击附带修罗属性 | 3 | – |
| 鼓舞 | 60秒内我方全军攻击力提升 | 3 | – |
| 奋迅 | 30秒内攻击力大幅提升 | 3 | – |
| 乱舞 | 30秒内连击数增加量大幅提升 | 2 | – |
| 地流 | 30秒内属性攻击强化 | 2 | – |
| 天流 | 30秒内属性攻击大幅强化 | 3 | – |
| 炸裂 | 30秒内攻击命中后必定让敌人硬直 | 3 | – |
| 粉碎 | 30秒内敌方防御无效 | 3 | – |
| 鬼神 | 30秒内攻击力大幅提升 | 3 | 加藤清正+福岛正则 |
| 一闪 | 30秒内攻击附加最高等级的修罗属性 | 4 | くのいち+服部半藏+ねね+风魔小太郎 |
| 风雷 | 30秒内攻击附加最高等级的闪光和烈空属性 | 4 | 立花闾千代+立花宗茂 |
| 刚弹 | 30秒内射击和冲击波的攻击附加修罗属性 | 4 | 杂贺孙市+ガラシャ |
| 无双 | 同时具有地流、炸裂、粉碎的效果 | 4 | 前田庆次+本多忠胜 |
| 坚守 | 30秒内防御力提升 | 1 | – |
| 波断 | 30秒内不会受到矢和铳的伤害 | 1 | – |
| 铁壁 | 15秒内受到攻击体力不减 | 2 | – |
| 坚阵 | 60秒内我方全军防御力提升 | 2 | – |
| 根性 | 30秒内体力不会降至0 | 2 | – |
| 忍耐 | 30秒内防御力大幅提升 | 2 | – |
| 绝阵 | 60秒内我方全军防御力大幅提升 | 3 | – |
| 金刚 | 30秒内受到攻击不会硬直 | 3 | – |

| 战技 | 效果 | 消耗 | 参考组合 |
|---|---|---|---|
| 灭流 | 30秒内受到属性攻击的伤害减少 | 2 | — |
| 无敌 | 30秒内受到攻击体力不减 | 3 | — |
| 不屈 | 60秒内我方不会败走 | 3 | 真田幸村+石田三成+直江兼续 |
| 不败 | 同时具有金刚、无敌的效果 | 3 | 本多忠胜+立花宗茂 |
| 果敢 | 回复1格无双槽 | 2 | — |
| 开眼 | 回复1个练技数 | 1 | — |
| 斗志 | 30秒内持续回复无双槽 | 3 | — |
| 苛烈 | 回复2格无双槽 | 3 | — |
| 加护 | 30秒内体力持续回复 | 4 | — |
| 觉醒 | 回复2个练技数 | 2 | — |
| 献身 | 自身体力减少，同伴的体力回复 | 1 | — |
| 共鸣 | 60秒内取得回复道具时，其他人也一起回复 | 3 | — |
| 回复 | 体力回复 | 4 | — |
| 复活 | 我方全军体力回复 | 3 | 竹中半兵卫+黑田官兵卫 |
| 全快 | 体力全回复 | 3 | 上杉谦信+绫御前 |
| 激昂 | 无双槽全回复 | 3 | 真田幸村+くのいち |
| 友情 | 全角色的无双槽全回复 | 4 | 石田三成+加藤清正+福岛正则 |
| 祝福 | 全角色的体力全回复 | 5 | お市+浓姬+ねね |
| 天惠 | 全角色的体力和无双槽全回复 | 5 | 原创主角+任意3名友好度为“信赖”以上的角色 |
| 俊足 | 30秒内移动速度提升 | 1 | — |
| 混乱 | 30秒内敌方士气减少 | 3 | — |
| 智谋 | 60秒内时间流逝减缓 | 1 | — |
| 立身 | 60秒内击倒敌人飞经验增加 | 3 | — |
| 神速 | 60秒内我方进军速度提升 | 2 | — |
| 畏怖 | 30秒内敌方全军能力减少 | 2 | — |
| 觉悟 | 体力减少时给周围敌人造成伤害 | 2 | — |
| 恐慌 | 30秒内敌方士气大幅减少 | 4 | — |
| 神算 | 60秒内时间流逝大幅减缓 | 2 | — |
| 梦幻 | 随机发动一种战技效果 | 3 | — |
| 威压 | 让周围的敌人胆怯气绝 | 3 | — |
| 震撼 | 30秒内敌方全军能力大幅减少 | 3 | — |
| 霸气 | 给周围敌人造成伤害 | 3 | 协力战技：织田信长+羽柴秀吉+德川家康 |
| 神雷 | 给战场上的全部敌人造成伤害 | 5 | 原创主角+任意3名友好度为“信赖”以上的角色 |

## 任务&士气

战斗中伴随着大量的任务是“《战国无双》系列”的特点，本作的任务有“达成条件”和“奖励条件”之分，比如限制为3分钟内完成的任务，若是在1分钟内完成还可以得到武器、道具等额外的奖励，诸如此类。具体的条件可以在菜单中的“ミッション”一栏查看。每个关卡都有一个有限制多、难度大的金色任务，该任务关系到角色们的专属武器。

本作中敌我的士气槽是相互独立的，并不会“此消彼长”，降低敌方士气的方法有完成任务或击倒敌将，与此相对的，任务失败或我方武将败走时，我方的士气也会减少，另外援军出现的事件能够提升一定的士气值。当敌方士气较高时，地图上的部分区域会呈现红色状态，处在该范围内的敌人各方面的能力都会得到一定的强化，深红色区域内的敌人则会更进一步强化。高难度下面对具有强化效果的敌人非常棘手，因此要在降低敌方士气、解除强化效果后，再把战线一步步推进。

## 友好度

原创主角与史实角色间有着好感度的设定，分为普通、良好、信赖、亲密4个等级。除了完成关卡后的固定事件外，玩家还可以选择与某位角色进行对话事件。战后可进行的对话事件是按照参战的武将及友好度高的武将为优先的，在战前选择人物时，角色头像边有红色“！”号即表示战后可以触发对话事件，部分事件是限定关卡的，比如与浓姬在本能寺之变后的对话。

玩家在对话中作出的选择会对友好度有影响，角色头像边有直观的↑、↓箭头表示。当角色的友好度到达亲密，就可以在“外见变更”中选择他的武器模组（风魔小太郎除外）。而集齐某位全色的全部对话事件后，还可以获得其Q版原画一张。想要解锁某角色，令其在全部关卡皆可用，需要通过固定的章节并且与该角色的友好度到达良好以上。

除了对话事件的影响外，一同出战的角色也会提升少量的友好度，而在战斗中被玩家击倒的角色友好度则会略微下降。拿取专属武器的前提是该角色的友好度在该战前或战后能到达“亲密”（到达亲密后再下降则无影响），并以“难しい”难度完成指定关卡的金色任务。

# 杂货店

无双演武模式下按Y键可以进入杂货店（よろず屋），其功能如下：1.身支度——更换角色的武器、装备；2.军马购入——购入战马，马的种类会在完成固定章节后自动追加，松风的出现条件则为购入其他全部马匹，并与前田庆次的好感度达到亲密；3.卖却——贩卖武器、道具；4.武器锻工——可以选择武器合成或是道具合成，前者是用一把武器为素材强化另一把武器，后者则是通过消耗道具给武器增加项目栏或是属性；5.外见变更——改变原创主角的服装、防具或是武器模组，服装、防具会在完成固定章节后自动追加，而武器模组则需要与史实角色的友好度到达亲密；6.コイン交换——使用3DS系统内的游戏币交换金钱，比例是1：100。

# 武器锻工

角色的武器有力量（パワー）、普通（ノーマル）、速度（スピード）之分，力量型攻击力高但速度较慢，速度型则与之相反。过后结算时得到的武器是随机的（完成任务奖励时得到的质量较高），最多拥有2种属性、6项附加能力，等级则是固定为1级。玩家每次对武器进行强化，合成后武器的属性和类型保持不变，等级则提升1级，最高为10级，即每把武器只能强化9次。

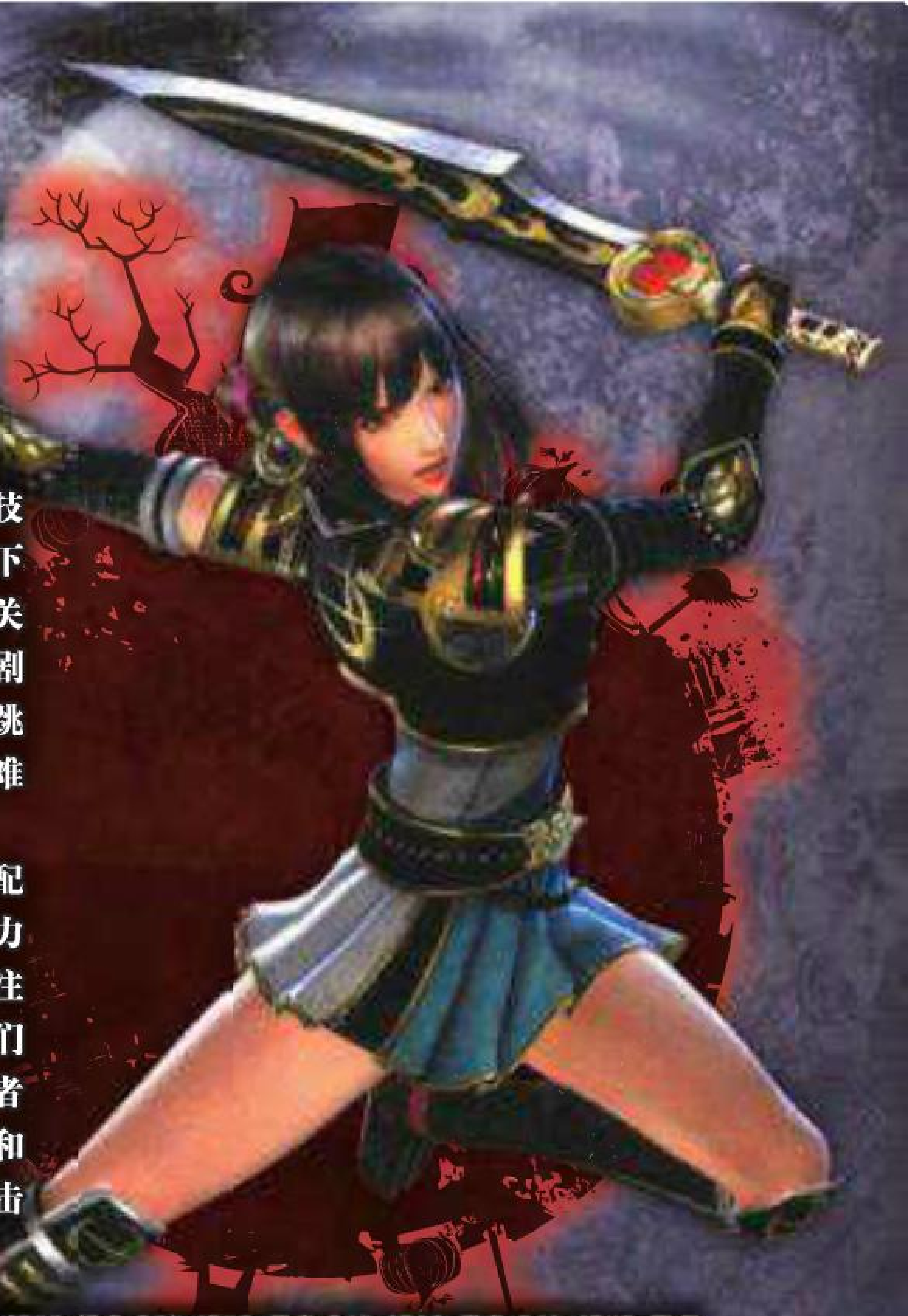
武器附加的能力有：攻击力、防御力、体力、运、敏捷性、马术、攻击范围、间接攻击、无双增加、练技增加，共10种。作为素材的武器等级越高，所能提供的基本能力加成值也越高，而当素材武器与原材料具有相同附加能力时，那么合成后该项目所提升的点数有额外加成。以A表示原材料武器，B表示素材武器，合成时的点数加成公式参看表格，所得结果取整数位。举例说明，当1级、攻+30的武器A，与1级、攻+20的武器B合成时，得出的武器C为攻+32（基本+1、额外+1）；当1级、攻+30的武器A，与2级、攻+20的武器B合成时，得出的武器C为攻+33（基本+2、额外+1）；当1级、攻+30的武器A，与1级、攻+50的武器B合成时，得出的武器C为攻+35（基本+1、额外+4）。因此想要打造一把好武器时，建议优先把素材合到10级，由于本作中角色的专属武器都是10级、且可以重复拿取，这也成了绝佳的合成素材。

| | |
|---|---|
| 基本加成 | 等级B／2+1 |
| 额外加成（能力B＞A时） | （B–A）／5 |
| 额外加成（能力B＜A时） | B＜40，+1 |
| | 40⩽B＜60，+2 |
| | 60⩽B＜80，+3 |
| | 80⩽B，+4 |

“アイテム合成”下也可以用道具提升武器的能力，当素材道具与原材料武器具有相同附加能力时，能力加成为道具数值÷5，若没有则只+1。由于武器的附加能力不一定是6项全开的，道具合成的真正意义在于利用带有技能效果的道具，给武器开启1格附加能力栏，随后就可以用其他道具给武器追加新的附加能力。珠类道具只能提升现有属性的等级，晶体则可以附加全新的属性。道具名称后面的“スロット”表示其适用于哪一个装备栏，属性和技能的具体效果参看下表。

| 属性 | 效果 |
|---|---|
| 红莲 | 一定时间内给与敌方炎属性伤害 |
| 裂空 | 攻击时无视防御，给与敌方一定的追加伤害 |
| 冻牙 | 一定几率让敌方冻结，该状态下的敌人防御力下降 |
| 闪光 | 给予周围的敌人雷属性连锁伤害 |
| 修罗 | 一定几率直接击倒敌兵，或按比例给敌将造成伤害 |
| **技能** | **效果** |
| 药活 | 回复道具的回复量提升 |
| 背水 | 濒死时攻击力、防御力提升 |
| 乱击 | 随着连击数的增加、攻击力提升 |
| 秘技 | 使用影技时一定几率不消耗练技数 |
| 再临 | 体力耗尽后可以复活一次 |
| 灵验 | 战技效果时间延长 |
| 虎乱 | 可直接发动无双秘奥义 |
| 不动 | 受到攻击不会硬直 |
| 骑神 | 乘骑状态下练技槽徐徐增加 |
| 瞬跃 | 跳步后有一定的无敌时间 |

# 关卡攻略



新开游戏时需要作成主角，原创男、女主角的动作和特技都有所不同。在回答完初期的几个测试后，要利用触控笔在下屏按照提示划出一道轨迹，游戏才会正式开始。第一次进行关卡时能使用的角色是固定的，再次进行时才能自行更换，而剧情解说、角色对白在第二次进行该关卡时可以按START键跳过。初始时可选的难度为：やさしい、普通、难しい，普通难度以上通关后出现地狱难度。

下文攻略主要介绍关卡中出现的任务，当玩家改变武将配置时，部分条件诸如“敌人全部由××击倒”、“××的体力保持在一半以上”所指定的角色也会发生变化，玩家们需要注意任务时的具体提示。每关都有一个金色任务，关系到角色们的专属武器，由于具体条件比较难以推断，攻略中会给出笔者拿到专武时的路线打法供各位参考。如果玩家用同样的路线和方法没有触发金任务，建议在过关时间方面多下功夫，一些击破敌将的任务也一定要亲自完成。

## 第一章 群雄割据

### 1546年 河越夜战

【难度：1★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒上杉宪政 |
| 败北条件 | 北条氏康或北条纲成败走 |
| 战后事件 | 氏康の教え |
| それを见つける方法の教えを请う | 无影响 |
| そんな教えは请わない | 北条氏康友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 美少年工作 | 2★ | 1分钟内完成 | 金钱 | 击倒长尾宪景，对福岛弁千代的工作进行援护 | – |
| 巡回兵 | 1★ | 30秒内完成 | 金钱 | 击倒太田资正 | – |
| 不稳な气配 | 1★ | 1分钟内完成 | 金钱 | 击倒太田资顕、难波田宪重 | – |
| 河越の夜袭 | 1★ | 30秒内完成 | 金钱 | 击倒西南砦的守备头 | – |
| 扇谷上杉の灭亡 | 1★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒上杉朝定 | – |
| 潜伏 | 3★ | ××生存 | 经验 | 击倒藤田康邦、长野业正 | 进入东南砦后触发 |
| 上杉の足骚き | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 在长尾当长回到山内上杉本阵前将其击倒 | 靠近长尾当长后触发 |
| 志のために | 1★ | 1分钟内完成 | 金钱 | 击倒武田信玄、高坂昌信 | – |
| 越后より | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒绫御前，阻止其靠近北条纲成 | – |
| 逃亡剧 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒足利晴氏，阻止其到达退却地点 | *参看打法要点 |

**专属武器** 北条氏康——戒杖刀天常立

**打法要点** 出现金任务的关键是先完成前8个任务，再击倒绫御前。玩家在完成“不稳な气配”后就可以让主角骑马向东南移动，氏康一侧只要击倒守备头并进入西南砦，就会出现砦门开启的提示。优先控制主角击倒东南砦隐藏的两名敌将，再返回地图中央。绫御前的移动较为缓慢，可以制定方针让NPC缠住她，玩家自行移动先去完成其他的任务。

### 1555年 严岛合战

【难度：1★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒陶晴贤、弘中隆包 |
| 败北条件 | 毛利元就或宫尾城守备头败走；陶晴贤到达退却地点 |
| 战后事件 | 元就隐居 |
| 然となら | 毛利元就友好度↑ |
| 实はまだ… | 无 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 诘所确保 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 压制严岛神社的3个诘所 | – |
| 伏兵 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 找出并击倒3个隐秘头（限制时间3分钟） | – |
| 宫尾城防卫 | 2★ | 桂元澄的体力保持在一半以上 | 经验 | 在我方水军到达前，阻止敌武将入侵宫尾城（坚守3分钟或击倒3名敌将） | – |
| 门番 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒中央砦的2个守备头 | – |
| 阵包围网 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒30个敌兵，并确保我方武将不败走 | – |
| 必杀 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 达成50 连击 | – |
| 宫尾城再び | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒新出现的4名敌将 | – |
| 舞 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 用无双奥义击倒野上房忠 | – |
| 最后の足掻き | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒山崎兴盛 | 进入西南砦后触发 |
| 俊足 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 阻止陶晴贤、弘中隆包突破南之关 | *参看打法要点 |

**专属武器** 毛利元就——阳神八咫鸟

**打法要点** 完成前8个任务并确保没有敌人进入过宫尾城，在敌主将逃亡剧情时我方会发生“三失之誓”的对话，此后金任务开启。因此本关的压力在于“宫尾城防卫”和“宫尾城再び”时的敌方的两波攻势。隆元的战技“连舞”和“智谋”要善加利用，元就的“恐慌”也能让战斗压力锐减。操控两人分兵拒敌，迅速击倒来犯的敌将就十拿九稳了。“最后の足掻き”对金任务无影响，有余力的时候过去触发即可。

## 1557年 第三次川中岛の战い

【难度：2★】

| | |
|---|---|
| **胜利条件** | 击倒武田信玄 |
| **败北条件** | 上杉谦信败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 旭山城再兴 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 我方工作队长被全灭之前，上杉谦信到达旭山城迹地 | – |
| 门を开けよ！ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒饭富虎昌，确保通向旭山城迹地的进军路线 | – |
| 葛山城夺回 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒马场信房夺回葛山城 | 进入西北的葛山城后触发 |
| 上杉の策略 | 2★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 经验 | 把内藤昌丰引到善光寺 | – |
| 岛左近、出击 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒岛左近 | – |
| 激战！上野原の战い | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒上野原的3名敌将，防止绫御前败走 | – |
| 扫讨 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒武田信玄以外的所有敌将（限制时间3分钟） | 5分钟后仍未完成前6个任务 |
| 信玄、退却 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒武田信玄，阻止其到达退却地点 | *参看打法要点 |

**专属武器** 上杉谦信——天业云；绫御前——天轮圣巫杖

**打法要点** “快”是本关最大要点，非任务相关的敌将统统无视。战前建议先把主角和上杉谦信的初始位置对换，这样一开战谦信就可以拨马进入旭山城，加快任务的完成效率。引诱内藤昌丰时不要走得太快，确保他进入善光寺、出现任务完成的字样后再离开，记得抽空派人击倒西北葛山城的守备头并进去干掉马场信房。在东侧战场成功击倒岛左近后直接杀入南边的关口，任务触发前就可以开始攻击敌将，干掉3名后停止杀敌，以免过多的战死的台词拖延时间。在5分钟内完成前6个任务，金任务就会出现，而“扫讨”和“信玄、退却”只能触发其一，想一次性达成全任务是不可能的。

## 1560年 桶狭间の战い

【难度：2★】

| | |
|---|---|
| **胜利条件** | 击倒今川义元 |
| **败北条件** | 织田信长败走 |
| **战后事件** | 三州错乱 |
| 信长には成すべき未来が见えているな | 织田信长友好度↑ |
| 秀吉には成すべき未来が见えているな | 羽柴秀吉友好度↑ |
| それを求めて旅をしている | 羽柴秀吉友好度↑ |
| はい、漠然とですが | 羽柴秀吉友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鹫津砦防卫 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒朝比奈泰朝、井伊直盛，防止织田秀敏败走 | – |
| 善照寺砦への刺客 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒濑名氏俊，阻止其入侵善照寺 | – |
| 兵粮入れ | 4★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 武器 | 击倒7名输送队长，阻止其进入大高城 | – |
| 家康出阵 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒德川家康，阻止其进入大高城 | “兵粮入れ”任务成功后触发 |
| 家康退却 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒德川家康，阻止其到达退却地点 | “兵粮入れ”任务失败后触发 |
| 主のために… | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 在击倒德川家康前，先击倒服部半藏 | 进入西南的大高城后触发 |
| 猛将・本多忠胜参上！ | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 在击倒德川家康前，先击倒本多忠胜 | 靠近本多忠胜后触发 |
| 丸根城の危机 | 2★ | 佐久间盛重的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒菅沼定盈，防止佐久间盛重败走 | – |
| 今川本阵奇袭 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒蒲原氏德、松井宗信，奇袭今川本阵 | – |
| 真・今川本阵奇袭 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 玩家控制的全员进入今川本阵（限制时间3分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** お市——木花开耶・簪；浓姬——蛭蚧

**打法要点** 想触发金任务需要在击倒家康前先干掉服部半藏和本多忠胜，必须完成“兵粮入れ”才能确保德川军不撤退给玩家赢得更多的时间。7名输送兵长有盾牌，难以破防的他们容易拖延时间，可以采用主角的“果敢”不断用无双迅速击破。服部半藏位于西南城砦，带有强化效果的本多忠胜则十分难缠，还是建议用主角不断放无双来解决。狙击家康的同时其他人向今川本阵挺进，“本阵奇袭”和“真・本阵奇袭”是不冲突的，最后的进军速度一定要够快。

## 1561年 第四次川中岛の战い

【难度：3★】

| 胜利条件 | 击倒上杉谦信 |
|---|---|
| 败北条件 | 武田信玄败走或全部诘所陷落 |
| 战后事件 | 再战を期す |
| 王道とは何ですか | 武田信玄友好度↑ |
| 何故あなたは王道を揭げるのですか | 武田信玄友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 啄木鸟战法、破れたり | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒上杉谦信（限制时间1分钟） | – |
| 别动队、本体と合流 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒甘粕景持、直江景纲、色部胜长，防止岛左近败走 | – |
| 战场の华 | 3★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒绫御前 | – |
| 激战！八幡原の战い | 1★ | 武田信繁生存 | 金钱 | 击倒50名敌兵 | – |
| 救出作战 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒守卫上杉本阵的3名守备头，救出山本勘助 | – |
| 海津城の危机 | 4★ | 内藤昌丰生存 | 金钱 | 击倒加地春纲、水原隆家，阻止其入侵海津城 | – |
| 善光寺制压 | 3★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒鬼小岛弥太郎，压制善光寺 | 进入北侧的善光寺后触发 |
| 信玄の评价 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 达成100连击（限制时间3分钟） | – |
| 武田军、完胜！ | 5★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 压制所有的诘所（限制时间3分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 武田信玄——天孙降临

**打法要点** 出现金任务的前提是其他任务全部完成，一开始不用管被包围的山本勘助，初次击倒谦信后派一人去北侧的善光寺触发任务并压制诘所。岛左近方面干掉初始位置的3名敌将后，也别忘了压制诘所。由于东南角的海津城会受到偷袭，要提前委任一人卡好位置，在人多的地方活用岛左近的援护射击特技则不难达成100连击的任务，深陷包围的同伴感觉吃紧时多使用“坚阵”来强化防御。合力干掉上杉本阵周围的守备头后不要急着击倒绫御前，边打边压制诘所才能为最后完成“武田军、完胜”的任务减轻压力。

## 1562年 关东出兵

【难度：3★】

| 胜利条件 | 击倒上杉谦信 |
|---|---|
| 败北条件 | 北条氏康或本阵头败走 |
| 战后事件 | 关东からの旅立ち |
| はい | 北条氏康友好度↑ |
| 无理です | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 松山城攻防战 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒太田资正，压制松山城 | – |
| 调略阻止 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒宇佐美定满，阻止其到达小山城 | – |
| 仓贺野城攻防战 | 3★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒仓贺野尚行、金井秀景，压制仓贺野城 | – |
| 绫御前动く | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒绫御前、小田氏治、菅谷胜贞、菅谷政贞，阻止其到达北条本阵 | – |
| 越后の忍び | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒全部4名轩猿众（限制时间3分钟） | – |
| 唐泽山城攻防战 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒柿崎景家、甘粕景持，防止佐野昌纲败走 | – |
| 信玄の前で | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 达成150连击（限制时间3分钟） | – |
| 合流 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒直江景纲和本庄繁长 | – |
| 武の证明 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒150名敌兵（限制时间2分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 风魔小太郎——暗御津破

**打法要点** 想触发金任务需要在完成前8个任务后再进入敌方本阵范围，几个容易出纰漏的任务玩家需要注意。绫御前是骑马而来的，其后的3名武将速度也很快，靠AI控制不可能挡得住，任务开始后务必手控角色快速将其击倒；4个轩辕众的位置分散且移动快，安排角色前去击破的同时要合理利用马匹；150连击的任务借助小太郎的“连舞”战技不难达成；“合流”任务中如果没有及时挡住敌将，可以站在敌方本阵门口引诱他出来再击倒；最后的2分钟150人压力不小，小太郎的高速移动无双技是达成的关键，如果有增加攻击等辅助效果的战技此时也不要吝惜了。

## 1564年 稻叶山城の战い

【难度：3★】

| 胜利条件 | 击倒织田信长 |
|---|---|
| 败北条件 | 竹中半兵卫或斋藤龙兴败走；稻叶山城全部诘所陷落 |
| 战后事件 | 三顾の礼 |
| 热意を感じるし、会ってあげてよ | 羽柴秀吉友好度↑ |
| 金びかねずみ猿に会う必要などない！ | 竹中半兵卫友好度↑ |
| 信长はいい人だ。正义の人だし | 无影响（对话无法继续） |
| 秀吉に仕えれば？きっと面白いよ | 羽柴秀吉友好度↑ |
| ああ、そのつもりだ | 羽柴秀吉友好度↑ |
| そんなつもりじゃなかったよ… | 无影响（对话无法继续） |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 敌包围 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒100名敌兵（限制时间3分钟） | － |
| 东からの进军 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒浓姬 | － |
| 合流作战 | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒崛尾吉晴或蜂屋赖隆，阻止其合流 | － |
| 南からの动き | 2★ | 竹中重矩生存 | 经验 | 击倒柴田胜家、前田利家，阻止其入侵稻叶山城 | － |
| 墨俣城筑城 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒敌工作队长，阻止其到达西南砦 | － |
| 火计の予感 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒火计兵长，阻止其入侵稻叶山城 | － |
| 镇火 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒黑天官兵卫，阻止火药的供给 | “火计の予感”失败后触发 |
| 稻叶山城奇袭 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒黑田官兵卫，阻止其入侵稻叶山城 | － |
| 里切り者发见！ | 3★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全 | － |
| 逆火计 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 护送火计兵长到达织田本阵 | *参看打法要点 |

**专属武器** 竹中半兵卫——十二方八将针

**打法要点** 战斗一开始压力就比较大，玩家需要在挡住柴田胜家等3将攻势的同时击倒100人，前往墨俣筑城的工作兵长移动不慢，抽空委派一人骑马过去干掉。“火计の予感”完成后耐心清掉周遭的敌兵，待黑田官兵卫出现后先去阻止敌将会合以及击倒美浓三人众。击倒官兵卫后进入西北的城砦可以在诘所边发现黑色的火药箱，待竹中半兵卫说完相关的台词后金任务就会出现了。火计兵长前往敌方本阵的途中美浓三人众还会再次出现，一定要全程在兵长的身边进行保护。

# 第二章 霸王梦幻

## 1570年 金ケ崎撤退战

【难度：4★】

| 胜利条件 | 击倒浅井长政、朝仓义景 |
|---|---|
| 败北条件 | 任一敌武将到达退却地点 |
| 战后事件 | 死地の果て |
| 信长たちに向かい、うなずく | 织田信长友好度↑ |
| 耻ずかしげにうつむく | 织田信长友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 押し寄せる | 2★ | 防卫队长的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒浅井政澄、阿闭贞征，防止防卫队长败走 | － |
| 朝仓军の追击 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒鱼住景固、真柄直隆 | － |
| 久秀の调略 | 2★ | 松永久秀的体力保持在一半以上 | 经验 | 护送松永久秀到达朽木元纲处 | － |
| 浅井军の追击 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒海北纲亲、赤尾清纲、雨森清贞 | － |
| 北西砦包围 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒真柄直澄、满江长逸，阻止其入侵西北砦 | － |
| 工作队、侵入 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 找出潜伏在森林中的6名工作队长并将其尽数击倒（限制时间3分钟） | － |
| 乙女の信念 | 3★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒お市 | 靠近お市触发 |
| 朝仓义景を击破せよ！ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒朝仓义景（限制时间1分钟） | 从东北角朝仓本阵背后的门进入触发 |
| 华丽撤退剧 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 援护我方全部武将到达退却地点 | *参看打法要点 |

**专属武器** 明智光秀——灵剑布都御魂

**打法要点** 触发金任务需要完成前6个任务，“乙女の信念”与“朝仓义景を击破せよ”则无影响。这里的关键是快速地击破6名工作队长，可以委派两名角色分头攻击，只要记住其藏身的位置并提前移动就不难完成了。“华丽撤退剧”触发后要保证我方武将不败走，比较考验玩家大范围调度的能力，先从距离脱出地点最远的NPC开始保护。不过AI经常犯傻地去与杂兵缠斗，一旦在小地图上发现他们不怎么移动时，就要过去看看他们是不是被杂兵绊住了脚。我方全部武将成功撤离后再击倒长政和义景即可。

## 1570年 姊川の战い

【难度：4★】

| 胜利条件 | 击倒浅井长政、朝仓义景 |
|---|---|
| 败北条件 | 织田信长败走 |
| 战后事件 | 夫妻の绊 |
| 绊は力を超えるものかもしれない… | 明智光秀友好度↑ |
| かーっ！ほんっと、やっとれんわ！ | 明智光秀友好度↓ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 市、奋斗 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒お市 | — |
| 朝仓の盲点 | 2★ | 神原康政的体力保持在一半以上 | 经验 | 不入侵西砦，把神原康政护送到朝仓景纪处 | — |
| 通せんぼ | 3★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒真柄直隆、前波吉继，压制中央砦 | — |
| 浅井の将、织田军に潜入！ | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒潜入的远藤直经，阻止其接近织田信长 | — |
| 朝仓进军 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒朝仓军的高桥景业、山崎吉家、河合吉统 | — |
| 家康の意地 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 直到战斗结束守护德川家康 | — |
| 信じる道 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒浅井长政或お市，阻止其合流 | — |
| 十一段崩し | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒矶野员昌 | — |
| 浅井、朝仓の灭亡 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒全部敌将（限制时间2分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 前田利家——苇原火远理命

**打法要点** 稳步完成除“家康の意地”以外的7个任务就能触发金任务。阿市第二次登场时会快速向浅井处移动，一定要提前到右侧的诘所卡位争取第一时间击倒。敌将潜入的提示后，地图上看不到的“远藤直经”会从我方佐佐成政初始位置的北侧的诘所出现，靠近后他才会变为红色的敌人。在完成任务的同时也要击倒沿路的所有敌将，否则金任务出现后仅余的2分钟会比较吃紧。

## 1573年 三方ヶ原の战い

【难度：5★】

| 胜利条件 | 击倒武田信玄 |
|---|---|
| 败北条件 | 德川家康败走；玩家操控的角色全灭；任一敌将到达滨松城 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鱼鳞の阵の准备 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒武田胜赖或山县昌景，阻止其合流 | — |
| 鱼鳞の阵に激突 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒真田幸村、岛左近 | — |
| 三河武士の意地 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒100名敌兵（限制时间2分钟） | — |
| 三河武士の力 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 达成100连击（限制时间2分钟） | — |
| 马场信房の追击 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒马场信房（限制时间1分钟） | — |
| 信玄の罠 | 3★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒三枝守友、小山田信茂 | 进入西南或东南砦后触发 |
| 德川家康の撤退开始 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 德川家康退至滨松城（限制时间3分钟） | — |
| 德川家康の危机 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒武田信丰，阻止其接近德川家康 | — |
| 稻姬の勇气 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒穴山信君，防止稻姬败走 | — |
| 空城计の真实 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒真田幸村或岛左近，阻止其合流 | — |
| 三河武士の反击 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒武田信玄以外的全部敌将（限制时间3分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

**打法要点** 迄今为止难度最高的一关，触发金任务的先决条件是要在德川家康到达滨松城之前完成前9个任务中的其余8个。这里建议把家康和忠胜的初始位置互换，一开始就让他掉头向西南砦行进触发并解决伏兵任务。在完成“鱼鳞阵”的两个任务后武田的援军就会出现，玩家要先撤出敌方深红色的士气效果范围。在优先击倒东侧的马场信房后其余人集中在中央地带作战，合理利用家康的“智谋”战技减缓时间的流逝，本多忠胜的“震撼”也可以提高我方杀敌的效率。完成100人斩的任务后随之而来的100连击要借助半藏的分身特技，在人多的地方配合无双技应该不难达成。家康撤离的提示出现后玩家有3分钟的时间完成击倒武田信丰和穴山信君的任务，另外也要安排人提前守在幸村或左近出现的点位，第一时间击倒任意一人后武田本阵开门，金任务也会随着武田的最后一波援军一起出现。

## 1575年 长篠の战い

【难度：5★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒武田胜赖 |
| 败北条件 | 织田信长败走或铁炮兵长全灭 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 武田骑马队・第一阵 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒穴山信君和内藤昌丰 | – |
| 武田骑马队・第二阵 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒3名敌将（限制时间2分钟） | – |
| 长篠城主を守る | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒真田幸村，防止奥平贞昌败走 | – |
| 传令の阻止 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒土屋昌次，阻止其到达南砦 | 靠近土屋昌次后触发 |
| 鸢ヶ巢山砦の制压 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒河洼信实、三枝守友，压制山砦 | 进入中央偏南的山砦后触发 |
| 隐秘头の阻止 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒3名隐秘头，阻止其突破南之关 | – |
| 岛左近の进军 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒岛左近，阻止其进入丸山砦 | – |
| 中央砦からの进军 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 在武田信丰、真田昌辉从中央砦出击前将其击倒 | 进入中央砦后触发 |
| くのいちの技 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒くのいち的4个分身 | – |
| 最后の死斗 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒武田胜赖以外的全部敌将，防止我方铁炮兵长败走 | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

**打法要点** 本关的任务快得让人有些喘不过气，原因在于大部分敌将皆有骑马，且忍者部队的移动也非常迅速。面对武田军的前两阵攻击时，可以派人顺手去把土屋昌次干掉，把敌将的马匹抢过来也能缓解我方多人换乘一马的

尴尬。北侧的角色以攻为守慢慢击倒敌将向前推进，而向南进军的角色在幸村出现后建议引到吊桥边开战，以免漏掉稍后出现的隐秘头。成功击倒幸村和左近后，派人分头追击女忍者。战场优势确立后进入中央砦完成任务，稍等一会儿若幸村从南砦再次出击，就说明金任务已成功触发了。

## 1577年 手取川の战い

【难度：5★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒上杉谦信或压制全部诘所 |
| 败北条件 | 柴田胜家败走或我方3名以上武将败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 目の前の危机 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒直江兼续（限制时间2分钟） | – |
| 味方を守る | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒本庄繁长，防止泷川一益败走 | – |
| 堰の破坏 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒上杉景胜 | – |
| 东砦の制压 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒绫御前压制东砦 | – |
| 本阵の危机 | 2★ | 安藤守就的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒千坂景亲、加地春纲、甘粕景持，防止其入侵织田本阵 | – |
| 合流阻止 | 4★ | 泷川一益的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒鬼小岛弥太郎或安田长秀，阻止其合流 | – |
| 桥の修理 | 4★ | 佐久间盛政的体力保持在一半以上 | 道具 | 护送工作队长到达西砦 | – |
| 最后の斗争 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒传令兵长，阻止其到达西北砦 | *参看打法要点 |

**专属武器** 柴田胜家——金刚武斧

**打法要点** 一开始受到洪水的阻隔，我方需要各自为战，击倒上杉景胜后道路才会浮出水面。在完成前6个任务后，进入北砦触发关门事件，我方修桥的工作队长就会出现，不过他依然喜欢找杂兵的麻烦，务必控制一人全程护送。“桥の修理”完成后靠近上杉谦信才会发生关门事件，此时敌方的传令兵长从东北角出现，由于我方角色被困在谦信身边，故需提前委派一人挡在其行进道路上。完成金任务后是击倒谦信还是占领全诘所就任凭玩家喜好了。

## 1579年 木津川口の战い

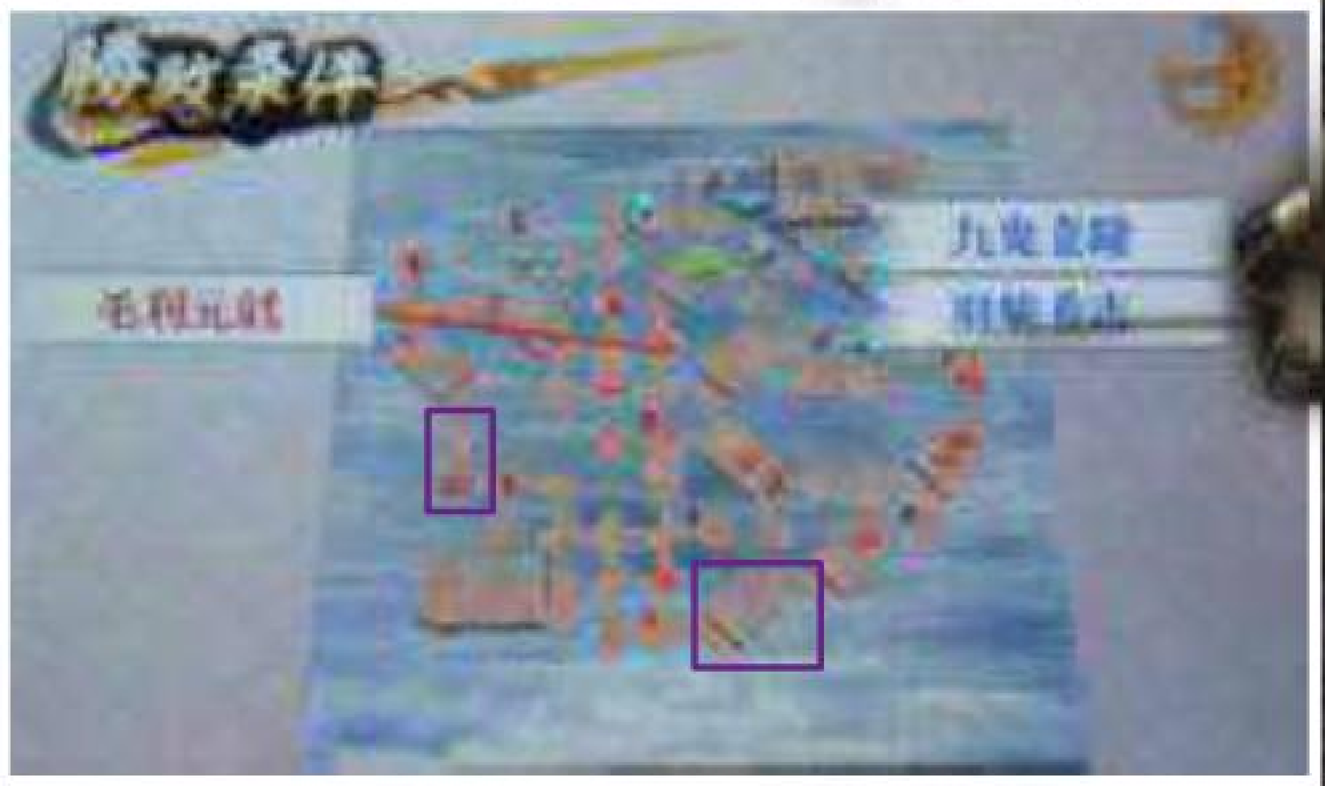
【难度：6★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒毛利元就 |
| 败北条件 | 羽柴秀吉或九鬼嘉隆败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 三本の矢 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒毛利元就、吉川元春和小早川隆景（限制时间3分钟） | – |
| 焙烙玉を止めろ! | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒村上武吉、乃美宗盛，阻止焙烙玉的攻击 | – |
| 海上封锁 | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒平贺元相、儿玉就方 | 登上西北的船只后触发 |
| 杂贺众の狙击 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒土桥守重、佐竹义昌，阻止杂贺众的狙击（限制时间3分钟） | – |
| 杂贺の铁炮众 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒杂贺孙市 | – |
| 旗舰防卫 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒杂贺孙六等6名武将，守护九鬼嘉隆 | – |
| 隐れ杂贺众・壹 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒潜伏着的关扫部 | 敌将潜伏的提示后登上南端的船只触发 |
| 隐れ杂贺众・贰 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒潜伏着的冈吉正 | 敌将潜伏的提示后登上西边的船只触发 |
| 孙市突击 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒杂贺孙市，阻止其接近九鬼嘉隆 | – |
| 毛利の奇策 | 5★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 找到并击倒毛利元就，防止我方武将败走 | *参看打法要点 |

**专属武器** 长宗我部元亲——天津甕三味星；ガラシャ——伊豆能卖钏

**打法要点** 与毛利的水战相比前几关难度略有下降，金任务的要点是在完成“孙市突击”前击倒毛利元就以外的全部敌将。在中期的“旗舰防卫”任务时敌方会有一波稍强的攻势，要提前安排武将在我方旗舰附近镇守。敌方潜伏的提示出现后，也要迅速前往两个地点寻找隐藏着的敌人（见图紫色方框）。当毛利元就和杂贺孙市再次登场时，确定清除了地图上全部敌将（包括毛利旗舰上的毛利辉元和之前潜伏的两名杂贺众），击倒孙市后金任务就会出现了。潜伏了的元就会在四个地点中任选其一出现，委派我方4名角色分头搜寻并将其击倒吧！



# 1582年 本能寺の变

**【难度：6★】**

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒明智光秀 |
| 败北条件 | 织田信长败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 明智三羽鸟 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒安田国继、古川九兵卫、箕浦大内藏 | – |
| 弓の雨 | 2★ | 织田信忠的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒伊势贞兴以及4名弓兵长 | – |
| 根绝やしにせよ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒肥田带刀和柴田胜定，阻止其接近织田信长 | – |
| 明智の火计を阻止せよ！ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒山崎长德和并河易家，阻止火计（限制时间1分钟） | – |
| 势いを増す炎 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒5名工作队长，阻止本能寺炎上（限制时间3分钟） | 成功阻止第一次火计 |
| 父子の合流を阻止せよ！ | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒ガラシャ，阻止其到达突破地点 | – |
| 本能寺へ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 织田信长到达本能寺本殿 | – |
| 明智军を歼灭せよ！ | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒津田信春、斋藤利三、阿闭贞征，阻止其到达本能寺本殿 | – |
| 本能寺の决战 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 用织田信长击倒明智光秀 | *参看打法要点 |

**专属武器** 织田信长——蛇之麁正；森兰丸——神剑カムド

**打法要点** 让无数玩家抓狂的一关，不是因为难度，而是因为金任务的条件实在难以揣测。笔者在信长进入本能寺本殿前达成全任务、击破数达到500的条件下终于触发了金任务。本关的几个有时间限定的任务具有一定难度，没有减缓时间战技的话只能用快马来减少时间上的消耗。由于金任务条件所限，边打还要边慢慢杀敌，优先击破武将后站在敌兵逃离的路线上可以快速有效的增加击破数。攒满500后再让信长进入本殿，完成“明智军を歼灭せよ”后如果明智光秀带着一堆杂兵出现，就说明金任务终于触发了（普通情况下是只身一人出现）。

# 第三章 天下统一

## 1582年 山崎の战い

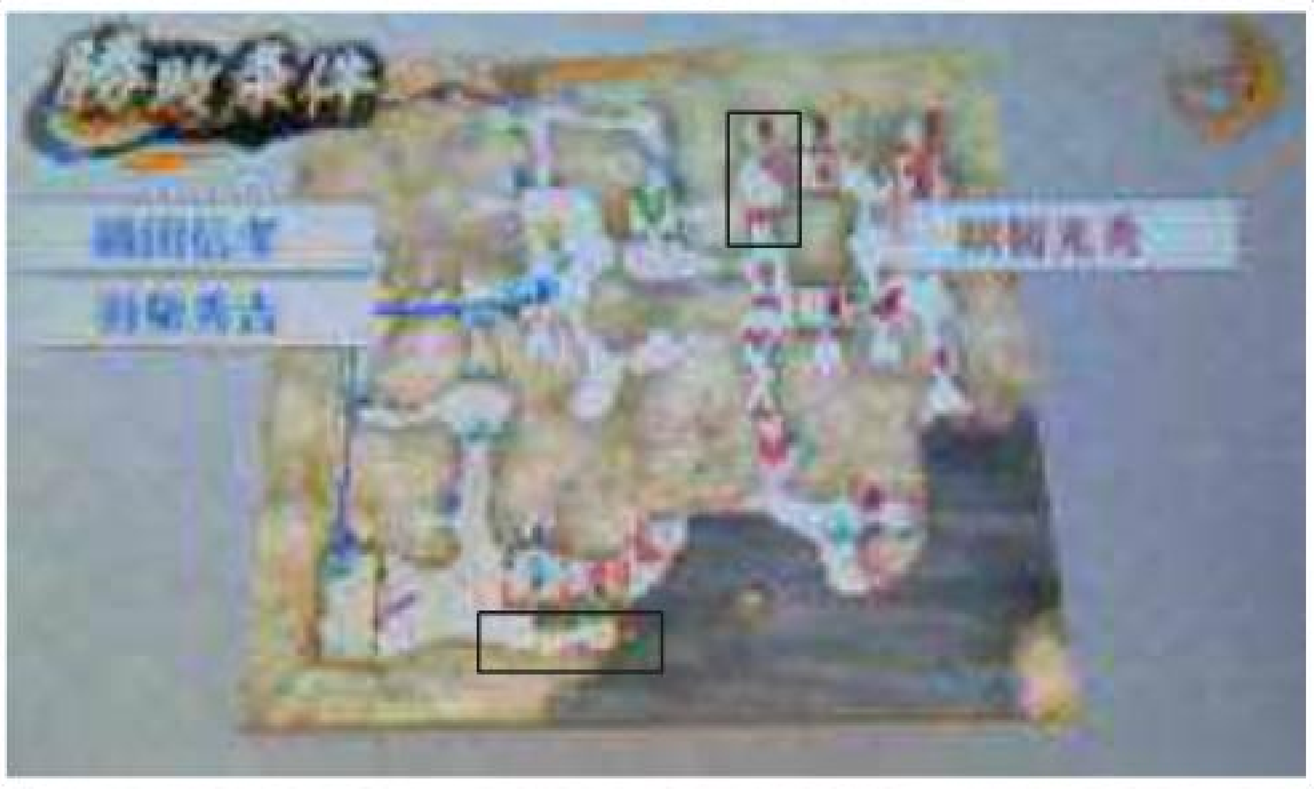
【难度：6★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒明智光秀 |
| 败北条件 | 织田信孝或羽柴秀吉败走 |
| 战后事件 | 光秀の三日天下 |
| 秀吉についていく | 羽柴秀吉友好度↑ |
| 秀吉についていかない | 无影响（对话无法继续） |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 砦を死守せよ! | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒伊势贞兴、诹访盛直，防止其入侵西北砦 | — |
| 援军を待て | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 我方援军到来前，阻止敌方入侵羽柴本阵（坚守3分钟或击倒3名敌将） | — |
| 天王山の攻防 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒松田政近、并河易家，防止羽柴秀长败走 | — |
| 关を突破せよ! | 1★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒斋藤利光、津田信春，突破东之关 | — |
| 伏兵发见・壹 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒明智秀满、池田辉家 | 敌方潜入的提示出现约3分钟后，前往最南端渡口附近触发 |
| 伏兵发见・贰 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒斋藤利三、明智巳藏 | 敌方潜入的提示出现约3分钟后，前往敌军前线北侧的诘所附近触发 |
| 明智本阵を目指せ! | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒御牧兼顕，突破北砦 | — |
| 父上のために | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒ガラシャ，阻止其入侵羽柴本阵 | — |
| 进军路を拓け | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒阿闭贞征，确保我方进军路线 | — |
| 明智军最后の抵抗 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒200名敌兵（限制时间5分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** ねね——丰玉翔小太刀

**打法要点** 本关不用着急进军，一步一步稳扎稳打反而更容易出金任务。完成前两个任务后要控制两名角色即时后撤，第一时间解决出现在天王山南、北的敌军，不要让他们入侵本阵。在游戏进行到3分钟时就要前往敌方伏兵出没的两个地点准备迎敌了（见图黑色方框），注意向北进军的玩家别太靠近敌人的北砦，这样会提早触发ガラシャ潜伏的事件。先稳妥干掉敌方的伏兵和东之关两侧的敌人，再迅速攻下敌方的两个城砦。这样当ガラシャ在南边渡口再次出现时，将其击倒就会触发金任务了。最后的5分钟200名敌兵压力不大，骑马放无双可以轻松完成。



## 1583年 贱ヶ岳の战い

【难度：7★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒柴田胜家、お市 |
| 败北条件 | 羽柴秀吉败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大岩山砦夺还战 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒佐久间盛政，夺回大岩山砦 | — |
| 贱ヶ岳砦攻防战 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒德山秀现，防止桑山重晴败走 | — |
| 柴田军防线突破 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒金森长近、不破胜光 | — |
| 西砦攻防战 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒柴田胜政、山路将监 | — |
| 庆次推参! | 1★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒前田庆次，阻止其接近羽柴秀吉 | — |
| 友の元へ | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 护送羽柴秀吉到达前田利家处（需先击破三木自纲开门） | — |
| 夫妇の结束 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒お市（限制时间1分钟） | 靠近お市后触发 |
| 叔父贵のために | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒前田利家，阻止其与柴田胜家合流 | 完成“友の元へ”之前进入柴田本阵后触发 |
| 贱ヶ岳七本枪 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒柴田胜家，防止七本枪败走 | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

**打法要点** 本关的金任务要优先保证“贱岳七本枪”不败走，除了玩家可以控制的加藤清正、福岛正则两人外，还得确保糟屋武则、片桐且元、加藤嘉明、平野长泰、胁坂安治5人的安全。我方委派两人分左右两路进兵就足以完成任务，玩家更要注意的是之前提到的几个NPC所处的位置以及血量，控制另外两人游击作战解除深陷围攻的NPC的危机，必要时刻可以使用“坚阵”等提高防御效果的战技。待前7个任务尽数完成后，消灭除柴田胜家以外的全部敌将，就能触发金任务了。“叔父贵のために”任务与金任务是相违背的，就不用刻意为之了。

## 1584年 小牧长久手の战い

**【难度：7★】**

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒德川家康 |
| 败北条件 | 任一敌将到达乐田城 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大救出剧・壹 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒大须贺康高、酒井忠次，救出森长可 | – |
| 大救出剧・贰 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒神原康政、大久保忠世，救出池田恒兴 | – |
| 一铁包围网 | 2★ | 30秒以内成功 | 金钱 | 与在长久手砦奋战的稻叶一铁合流 | – |
| 奋战 | 2★ | 1分钟以内成功 | 经验 | 击破100名敌兵，压制长久手砦（限制时间2分钟） | – |
| 元亲参上! | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒长曾我部元亲 | “奋战”任务成功后触发 |
| 波状攻击 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 压制德川军的西砦、中央砦、东砦 | – |
| 隐密たぬき | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒本多忠胜、稻姬，阻止德川家康到达冈崎城 | – |
| 忍びは明日のために走る | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒服部半藏，阻止其到达工作地点 | “隐密たぬき”任务失败后触发 |
| 忍びは殿のために走る | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒服部半藏 | “隐密たぬき”任务成功后触发 |
| 穷地 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 夺回羽柴军的西砦、中央砦、东砦 | “忍びは明日のために走る”任务失败后触发 |
| 冈崎城攻略 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒菅沼定盈、牧野康成 | – |
| 逃がさぬ、ぞ | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒织田信雄，阻止其到达退却地点 | *参看打法要点 |

**专属武器** 岛左近——猛壬那刀

**打法要点** 本关的金任务触发条件很容易判断——完成“隐密たぬき”以及后续的任务，但实际操作起来难度极高。首先德川家康会玩命似地往冈崎城跑，对他进行攻击是无法造成其硬直的（真希望我方的某些工作兵长也能如此威武），而本多忠胜父女俩也是强得犹如鬼神，无双技打上去如同隔靴搔痒。因此想达成金任务，先打造一件出色的武器是成功的先决条件，接下来才轮到战术安排。一开始深陷重围的池田恒兴和森长可要火速赶去救援，以他俩的血量撑不了多久。完成救援任务后迅速向南进兵分别攻向三个城砦，东侧的加藤清正则守在长久手砦门外，“奋战”的任务可以利用一下岛左近的战技“神算”，几个砦中刷出的士兵也足够攒满100的人数，另外这个阶段还需要把加藤与福岛的练技槽积攒到3格以上。家康开始移动的同时本多忠胜和稻姬会出现在攻打东砦的角色附近，使用加藤与福岛的协力战技“鬼神”，大幅强化攻击力后就是疯狂的进攻，务求在家康进城之前击倒本多父女。一旦最艰难的任务成功，后续的几个任务就毫无压力了。

## 1585年 四国征战

**【难度：7★】**

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒长宗我部元亲 |
| 败北条件 | 黑田官兵卫或羽柴秀吉败走 |
| 战后事件 | 三成の烦闷 |
| こんな城、谁にも落とせないだろうな | 羽柴秀吉友好度↑ |
| こんな城、简单に落とせるよ | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 羽柴军包围网 | 1★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 压制长宗我部军的5座城砦 | – |
| 毛利奋斗 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒金子元宅，防止小早川隆景败走 | 进入西北砦后触发 |
| 夸示 | 4★ | 1分钟以内成功 | 武器 | 达成100连击（限制时间1分钟） | – |
| 男の意地 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒长宗我部信亲、香川亲和 | 进入西砦后触发 |
| 羽柴军合流 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 护送羽柴秀次与羽柴秀长合流 | – |
| 前线砦确保 | 1★ | 羽柴秀吉的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送羽柴秀吉前往南砦 | – |
| 最后の关门 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒香西佳清、东条实光、长尾高亲 | – |
| 秀吉の威光 | 5★ | 1分钟以内成功 | 道具 | 按最初的顺序，再次压制长宗我部军的城砦 | *参看打法要点 |

**专属武器** 黑田官兵卫——黄泉户大神

打法要点

本关的整体难度不高，最关键的“羽柴军包围网”任务比较讲究攻关的方法。由于占领城砦后周围仍会不断出现敌兵，在高难度下我方的防卫队长坚持不了多久，因此让我方角色先到位，然后连续快速地攻下5座城砦才能保证任务顺利完成。笔者是从西南角最难攻克的城砦开始，接着是东北、东南，最后是中央两座城砦，仅供参考。玩家务必要牢记自己攻下5座城砦的顺序，因为在“秀吉の威光”中需要再来一次。在秀吉登场后，玩家有充裕的时间去触发“男の意地”，完成后民兵就会在地图上出现了，后面的3个任务并不影响金任务的触发。不过敌方的民兵血量很少，一旦被NPC误杀反而会坏事，一定要让我方角色快速地到位。

## 1585年 第一次上田城の战い

【难度：8★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒真田昌幸、真田幸村 |
| 败北条件 | 德川家康或本阵头败走 |
| 战后事件 | 幸村を评す |
| いずれは日本一の兵と呼ばれよう | 德川家康友好度↑ |
| ふん、取るに足らぬ若造にすぎぬわ | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 义 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒真田幸村、直江兼续、前田庆次3人中的任意一人，阻止其合流 | |
| 户石城の守り | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒真田信之 | – |
| 真田の足止め | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒矢泽赖纲和矢泽赖贞，突破东砦 | 进入东砦后触发 |
| 东城下町の退却 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 在大久保忠世入侵东侧城下町前，击倒铃木重则 | – |
| 南城下町の退却 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 在大久保忠隣入侵东侧城下町前，击倒横谷幸重 | – |
| 忍の余兴 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒くのいち的2个分身，阻止其到达工作地点 | – |
| 真田铁炮队 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒6名铁炮兵长 | – |
| 德川军奋斗 | 5★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 找出并击倒上田城和城下町中隐藏的4个くのいち分身（限制时间3分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

打法要点

难度极大的一关，前期的几个连续任务要求玩家具有极快速的反应和超高的杀敌效率。初期先不要进入东砦触发陷阱，在解决完前两个任务后4名角色分两批攻向东、南两个城下町，一人猛攻敌将，另一人则向女忍者出现的方向提前移动。城下町中小路众多，一旦被女忍者抛开就很难追上，因此务必在第一时间缠住她并将其击倒。只要成功度过这个难关，后续的任务就好办得多了。清掉敌人的增援后选择两个人返回东砦完成之前留下的任务，另两人则进入小田原城消灭铁炮兵长。金任务时再次出现的女忍者共有4个分身会在上田城和城下町的范围内不断游走，非常难以捕捉，建议利用“智谋”或“神算”战技延长任务时间，再耐心展开搜捕。

## 1587年 九州征伐

【难度：8★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒岛津义弘 |
| 败北条件 | 大友义统败走或我方武将全灭 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 援军要请 | 3★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒伊集院忠栋、岛津忠长、新纳忠元、秋月种实、岛津丰久（限制时间3分钟） | – |
| 舍てかまり战法 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒岛津岁久，阻止其到达太宰府 | “援军要请”任务中击倒4个以上后触发（含4人） |
| 岛津の工作 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒岛津岁久、岛津家久，阻止其到达工作地点 | “援军要请”任务中击倒4个以下后触发 |
| 博多制压 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒喜入季久，压制博多城 | 进入西侧的博多城后触发 |
| 宝满山城制压 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒岛津义久，压制宝满山城 | 进入东南的宝满山城后触发 |
| 岩屋城夺还 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒星野吉兼，夺回岩屋城 | 进入中央的岩屋城后触发 |
| 援军出现 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒高桥种冬、星野吉实、岛津忠辰、桦山久高 | – |
| 元から断つ! | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒岛津义弘（限制时间1分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 立花訚千代——天雷磐长

打法要点

想要触发本关的金任务比较耗时，需要在岛津援军出现前击倒地图上的全部敌将并占领所有诘所。玩家在击倒最初的5名角色后要迅速前往西侧的博多城以及东侧的宝满山城边，门一开就立刻杀入占领城砦。随后控制一将策马飞奔向岛津岁久，山道上的铁炮兵可以利用地形高低差从其头顶越过。靠近岁久后不要出手，慢慢引诱他远离太宰府。其他人则分头击倒敌将或压制诘所，同时还要保护好我方的将领，不要让他们败走。这里考验的是玩家吸引敌人以及迅速换人杀敌的技巧，再结合一点耐心就能顺利达成了。

# 1590年 忍城攻め

**【难度：8★】**

| 胜利条件 | 击倒甲斐姬 |
|---|---|
| 败北条件 | 石田三成或本阵头败走 |
| 战后事件 | 次の战いへ |
| やれやれ、ほっとけない御仁だねぇ | 石田三成友好度↑ |
| この屈辱に报いて、破灭させてやる！ | 石田三成友好度↓ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 障害を排除せよ！ | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 破坏3个物见橹（限制时间2分钟） | – |
| 堤防破坏への道·壹 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒原昌胤、松田直秀（限制时间3分钟） | – |
| 堤防破坏への道·贰 | 2★ | 大谷吉继的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒风魔小太郎，防止大谷吉继败走 | – |
| 退避劝告 | 4★ | 大谷吉继生存 | 武器 | 在堤防崩坏前，引导我方武将到达退避地点以东（限制时间3分钟） | – |
| 柴崎和泉守 | 4★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒柴崎和泉守，阻止其侵入丰臣本阵 | – |
| 畳み挂けるように… | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒北条氏照、北条氏光、北条氏邦 | – |
| 罠发动 | 3★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒酒卷靱负、正木丹波守，从中央砦脱出 | 进入中央砦后触发 |
| 相模の狮子、登场！ | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒北条氏康，阻止其与甲斐姬合流 | – |
| 崖越ぇ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒成田泰季，阻止其突破悬崖 | – |
| 姬の援护 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒千叶直重，阻止其到达忍城 | 千叶直重出现后靠近他触发 |
| 忍びは何度でも | 5★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒风魔小太郎的3个分身，阻止其与甲斐姬合流 | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

**打法要点** 本关的难点在于3分钟内向东撤离的任务，还是由于AI的设定问题，NPC总是喜欢追着杂兵打，常常越追越远……

因此在前期有空闲的时候，玩家要争取压制附近的诘所减少敌方的出兵，在撤退战的时候优先击倒敌兵的小队长，只要NPC撤离危险区域即可，玩家控制的角色不会因为此事件而败走。“相模の狮子”的任务完成后成田泰季才会出现在敌方本阵东侧，由于悬崖处是单向通行的，想要及时击破他必须从后追赶，玩家可以换上一名忍者角色，踩着巨石用二段跳直接到他的身边发动进攻。按着顺序完成前10个任务后，出现的金任务同样不能大意，风魔的移动速度很快，要提前卡位并快速击破。

# 1590年 小田原讨伐战

**【难度：8★】**

| 胜利条件 | 击倒北条氏康 |
|---|---|
| 败北条件 | 丰臣秀吉败走 |
| 战后事件 | 天下统一 |
| しかし。秀吉がれたら… | 德川家康友好度↑ |
| うむ、そうだな | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 围まれた小田原城 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒小笠原康广、北条氏规 | – |
| 町への后退 | 2★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 击倒垪和康忠，阻止其突破城下町西门 | – |
| 完全包围へ… | 4★ | 工作队长的体力保持在一半以上 | 武器 | 护送工作队长到达城下町南门 | – |
| 兵粮攻め | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 破坏城下町全部5个米俵（限制时间2分钟） | – |
| 兵粮根绝 | 1★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 压制小田原城二之丸的6个诘所 | – |
| 本丸の罠 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒小田原城本丸内外的4名敌将 | 进入小田原城本丸后触发 |
| 余兴 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒风魔小太郎的4个分身 | – |
| 天守攻め | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒甲斐姬 | – |
| 氏康、进军 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒北条氏康，阻止其到达德川本阵 | – |
| 秘密の兵粮 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒兵粮队长，阻止其突破南城下町南门 | *参看打法要点 |

**专属武器** 羽柴秀吉——三贵宇津皇子

**打法要点** 从任务名称就可以看出，金任务与两个兵粮的任务密切相关。先完成前3个任务让小田原的西门和南门双双打开，我方从两侧一起攻入城中并迅速破坏米俵，兵粮队长则无需刻意击退。击倒风魔小太郎的4分身后攻入二之丸，迅速压制任务提示的全部诘所。一进入本丸身后的大门就会关上，玩家需要击倒门内外的4名敌将，此时也需要让一个人返回我方本阵附近准备。待玩家击倒甲斐姬并进入本丸最深处后，北条氏康就会在我方本阵北的诘所出现。将其成功击退后稍作等待，敌兵粮队长在我方本阵西边出现的提示后就可以迅速过去完成金任务了。

## 待续

由于时间有限，最终章的关卡攻略以及相关专属武器拿法将在下一辑《掌机王SP》中补完。

文 白菜 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

## 异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

| | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | FTG | 2011年3月3日 | 日版 |
| 1～2人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

**前作大受好评的《异说 最终幻想》终于推出了续作。本作修改了前作一些不平衡的地方，加入了许多让对战性得到升华的要素，让战斗打起来更加爽快。当然，最令大家兴奋的莫过于高人气角色的加入了。想见识闪电、尤娜与蒂珐的英姿吗？赶快在本攻略的带领下，体验《异说 012 最终幻想》的世界吧。**

## NEW GAME

进入游戏之后，如果有前作记录，就可以继承前作的可使用人物以及他们的等级和招式熟练度（前作角色在本作中新增的招式熟练度需要重新练）。

选择NEW GAME的话，首先要输入自己的游戏ID。之后系统会依次问你一些问题。

·一天内的游戏频率：给出三个选项分别是“少”、“一般”与“多”。由于这个选项关系到游戏中获得的经验值倍率以及陆行鸟寻宝的道具贵重度，所以不管如何都选择最后一项“とことん游ぶ”吧。

·游玩时间最长的日子：从上到下分别是周一到周日。在设定的幸运日进行游戏的话，各项奖励数值（经验值、招式熟练度等等）将会得到加成。不过我们可以调整PSP内置时间，使得天天都是幸运日。因此这里随便选就好。

·战斗风格：第一项是动作风格，玩家需要自己操控角色移动或发出招式。第二项是RPG风格，玩家要以菜单中给出传统指令来操控角色。一般来说大家都是用动作风格，毕竟这是一款FTG嘛。

·故事模式难度：从上到下依次是“正常”、“强”、“弱”，无论选择哪种难度都不会影响到剧情与获得道具，配合自己的实力来选吧。

完成这些基础设定之后进入游戏，玩家会遇到系列的吉祥物之一——莫古力。首先它会问你是否玩过前作。选择没有玩过的话，莫古力会亲切地教导你基础操作。选择玩过的话，会让你进行两场战斗来熟悉本作新增的援护的用法。在这之后它会问你是不是已经非常精通这个游戏，选择第一项“そこまでは”就只会进行一场普通的总结战斗；但是如果选择第二项“极めた！”，总结战斗就会变成面对13万HP的混沌之神Chaos！但不管怎样，完成这场战斗后我们就可以正式进入游戏了。

# 系统详解

## 基本操作

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动 |
| 十字键 | 调整视角 |
| ○ | 勇气攻击 |
| □ | HP攻击/EX炸裂技 |
| × | 跳跃/受身/追击 |
| △ | 特殊移动 |
| L | 锁定 |
| R | 防御 |
| R+△ | 使用移动系技能 |
| R+○ | 使用召唤兽 |
| R+× | 回避 |
| R+□ | EX模式/EX复仇 |
| SELECT | 视角复位 |
| L+○ | 援护勇气攻击/援护切换 |
| L+□ | 援护HP攻击/援护切换 |
| ※十字键和滑杆的作用可以在主菜单选项中更改 | |

## 主菜单

| 选项 | 简介 |
|---|---|
| ストーリーモード | 讲述第12次战争幕后的故事。 |
| バトルモード | 没有剧情的自由战斗。 |
| 通信モード | 通过无线网络让两台PSP进行对战。 |
| PPカタログ | 通过战斗中获胜获得的PP点数在此进行购物。可以买到混沌阵营角色使用权，名片头像，CPU角色等级设定之类的相关要素。 |
| コレクション | 可以鉴赏游戏中已经获得的CG，以及欣赏保存的战斗。还能将保存的战斗转换成AVI格式观看。 |
| プレイヤーカスタマイズ | 进行玩家个人资料的设定，制作名片等等。 |
| オプション | 可以进行游戏基本的设定。 |
| ※ストーリーモード将会在之后进行统一详细介绍。 | |

### 对战模式（バトルモード）

| | |
|---|---|
| フリーバトル（1on1） | 自由选择角色，设定规则，与CPU进行1对1的战斗。 |
| フリーバトル（PARTY） | 自由组合1～5人的小队，与CPU进行组队对战。 |
| アーケードモード | 进行连续战斗。 |
| ラビリンス | 利用抽取卡片进行的迷宫冒险模式。 |

对战模式最大的好处是可以使用故事模式中大部分时间不能使用的混沌阵营的角色。前两个模式可以用来熟悉角色的性能，以及刷AP和素材饰品。第三个模式初期有クイックモード和スタンダードモード，分别完成之后能得到奖励。之后出现的タイムアタックモード需要在15分钟内完成10连战，难度较高，需要好好调整装备。

ラビリンス则是需要玩家舍弃所有装备进入迷宫冒险。在途中可以收得同伴，获得装备，最终完成迷宫，得到稀有道具。注意在这个模式下是无法存档的。

### 联机模式（通信モード）

| | |
|---|---|
| オンラインロビー | 双人联机模式。 |
| 多人数对战 | 多人联机模式。 |
| フレンドカード一览 | 查看朋友的名片。 |
| アーティファクト | 查看自己的神器。 |
| すれちがい・インポート | 发送、接收名片，以及导入名片。 |

相信这是使用率最高的模式之一，与朋友对战就在这里进行。オンラインロビー支持两人1对1的战斗，可以是单人战也可以是团队战。多人数对战则支持最大10人同时进入一间房间进行5对5的团队战，队友可以旁观场上的战斗。

フレンドカード一览则可以查看与自己对战过的朋友名片，并且能够与他们的分身对战，胜利后还会得到一些奖励。注意与朋友对战过后，朋友名片会进入你的机器。

アーティファクト则是在与朋友的对战获得胜利时，有一定的几率会得到一些武器，这

些便是神器了。如果将这些神器装备上的话，在与朋友的对战中就有可能将它们送给朋友，之后这件武器的足迹就会在HISTORY中显示出来——历代主人和这些主人给它起的名字。当然，你也可以在这里将这些武器卖掉换取不菲的GIL。拥有神器的上限是20件。

すれちがい是让你的PSP进入开启邂逅通信的睡眠状态，如果外出时遇到同样如此设置的玩家，你们就会交换名片。インポート则是将自己记忆棒中保存的名片资料导入游戏中，利用这一点甚至可以与自己的分身作战。

## PP商店（PPカタログ）

在战斗中胜利会得到PP点数，利用PP点数就可以在PP商店中购买丰富游戏的要素。最具代表性的就是对战模式下混沌阵营角色的使用权，此外还有角色语音、战斗BGM和经验加成等要素。

## 收藏（コレクション）

主要是鉴赏在游戏中收集到的CG和保存的精彩战斗。ミュージアム用来浏览包括角色图鉴、召唤兽图鉴、游戏中的过场动画以及背景音乐欣赏、战斗记录等等数据。

而要利用クリエイション来观看战斗，首先要将主菜单最后一项オプション中，倒数第四项“バトルリプレイ保存”开启为ON，如此一来在完成一场战斗后，按□键就能将这场战斗保存下来，然后在这个模式下欣赏。也可以将其转换为AVI在电脑上播放。

## 玩家设定（プレイヤーカスタマイズ）

在这里可以对玩家自身的游戏方式进行设定。前5项设定内容可以直接参照攻略开篇处的NEW GAME部分。

マイパーティー是预先设定自己的团队组合，之后如果要进行团队战时就可以直接套用。

フレンドカード是设定自己的名片，在这里可以选择自己的代表头像、编辑信息、设定单人分身或是团队分身、适用规则，分身选用角色等等。设定完成后直接退出就会保存为自己的名片。在设定完成后按□键还可以将这张名片导入到记忆棒中，然后在联机模式下的すれちがい・インポート一项中将其导出，就能与自己设定的分身对战了。

## 选项（オプション）

进行游戏的各种设定，其中最为重要的设定就是倒数第四项“バトルリプレイ保存”，只有将其设为ON才能录像。不擅长动作游戏的玩家可以在第一项将作战方式改为“RPGスタイル”，或是将第三项中故事模式敌人强度改为“ひかえめ”。中央的“キャラクター操作”可以切换十字键和滑杆的作用。

# 故事模式

对应主菜单第一项ストーリーモード。一开始只能选择“【012】12回目の战い”，完成【012】章节后，将会开放“【013】最后の战い”以及“【000】知られざる物语”。3个章节都会随着攻略进度而逐渐更新“レポート”。4个章节全部完成后，才能算是打通了故事模式。

由于进入章节000后，KP就会有快速赚取的方法，因此前期攻略故事模式时不用太在意赚取KP。继承前作记录的话，极端点甚至可以把相关角色用快速练级法练到Lv100再去瞬杀敌人。

※快速练级请参照本辑“火热秘技”。

## 大地图要素

| | | |
|---|---|---|
| 1.当前角色 | 4.技能 | 7 光之碎片 |
| 2.EX槽 | 5.莫古力商店 | 8 歪曲空间 |
| 3.所持金钱、KP | 6.岩石 | |

大地图是本作新增的要素。玩家要操控当前角色在大地图上奔走，寻找红色的歪曲空间（ひずみ）将其攻破以发展剧情。歪曲空间的内部就是前作的棋盘式战斗，之后会详细解说。

歪曲空间是一座门内带有魔法阵的造型，分为红色和蓝色两种。红色的歪曲空间是一旦通过后除非重新游玩该段小章节，否则不能反复进入的剧情相关歪曲空间。而蓝色的歪曲空间并不是必须进入的，但是里面有很多贵重的宝箱或召唤石可以获取，而且可以反复进入练级，因此最好也不要错过。靠近歪曲空间时，画面上会弹出信息栏显示该空间的名称、KP加成条件、奖励限制以及战斗规则和技能是否生效。这些都会在之后的棋盘式战斗中详细解说。

大地图上会有少量的敌人在游荡，等级与出现位置都是固定的。对这样的敌人发起攻击或是受到攻击都会引发战斗，由我方发起攻击进入的战斗将会以敌人勇气值为0开始。注意战斗失败的话将会扣除所持KP总量的一定比例，所以要当心。

浮游在大地图上的莫古力是利用KP购物的商店。每个小章节中处于不同位置的莫古力贩卖的物品都不同，一共可以买到装备、饰品、召唤石和技能4类。看到莫古力出现的话怎么也进去看看，说不定就有你想要的东西。KP不够也不用发愁，进入【000】章节后就有快速赚取的方法了。

大地图上随处可见散落的光之碎片，靠近之后按○键将其击碎就能吸收。每吸收4个碎片就随机获得一项技能。技能只在棋盘战斗中生效。而黑中透红的岩石可以用○键破坏，之后会出现绿色的光之道路，按△就能沿着道路去到新的地方，一般都有宝箱在等着我们。

## 棋盘战斗

| | | |
|---|---|---|
| 1.当前角色 | 3.技能 | 5.当前援护角色 |
| 2.敌方棋子 | 4.当前获得KP | 6.混沌烙印 |

进入歪曲空间后，就会出现在特定的棋盘地图上。该棋盘上的敌人都以棋子表示，通常是银色的棋子。如果银色的棋子背上背有双剑，说明这个敌人比通常的敌人要强。如果是金色的棋子，这个敌人一定带有特殊能力，比如开场濒死状态但能力加成极高，要在战前好好确认其饰品来拟定作战计划。如果是西洋棋中主教状的棋子（个头比较大，带有棕色），那么这个敌人的能力比起该棋盘的水平线要强上很大一截，没有自信的话不建议挑战。连续挑战敌人胜利也会使获得KP成倍增长，因此要尽量造成Chain的连锁，这一点可以借助技能做到。

在进入歪曲空间之前看到的信息栏的内容会如实反映在该空间的棋盘上。KP加成条件代表着你在棋盘中的战斗完成规定条件后获得AP即可加成（比如90秒之内完成战斗之类的）。奖励限制则是指进入该空间的等级限制，如果低于规定的等级标准，则按照差值增加初始获得KP值。反之高于等级限制就会倒扣KP值——但是无论倒扣多少，都只在本空间中生效，离开空间后是不会从总值中扣除的。战斗规则则是可以由自己设定的，有特化勇气值的，也有加强EX模式持续时间的，不过在故事模式中大都不允许改动。在地图上收集光之碎片或是在莫古力商店购入的技能则可以在这里使用，比如将以玩家为中心十字延展出去的敌人都绑在一起让玩家连续挑战赚取KP值，又或是让玩家以EX槽全满的状态开始战斗，种类多种多样。

棋盘上如果有除玩家以外的角色在场，那么他将作为该空间的援护角色来帮助玩家。但是在章节000中，在场的援护角色也会变成强大的挑战对象，战斗一次过后不论胜败都会消失。

另外要说明的是，虽然在例图中没有出现，但实际上棋盘上偶尔会有宝箱、召唤石、圣水瓶、凤凰之羽和纹章存在。宝箱中装有技能或道具饰品（红色宝箱则先需要击败敌人才能获得道具饰品）；调查召唤石可以直接获得召唤兽；圣水瓶则是让队伍全员HP与EX槽补满的道具；凤凰之羽可以让死亡的队伍成员复活；纹章则会对玩家角色带来各种各样的正面或负面影响（比如攻击力上升，饰品不会损坏等）。活用这些道具能让战斗更加轻松。

在棋盘上按下SELECT键可以调查整个棋盘的敌人配置状况。另外虽然已经说了很多遍

了但还是要重复——进入【000】章节后有快速赚取KP的方法，所以如果不是要收集宝箱的话，就不用干掉每一个敌人，只要清理必经路线上的敌人就好了。到达混沌烙印处调查就能离开棋盘或是进行BOSS战。

## 流程简述

### 【012】第12次战斗（12回目の战い）

| 章节名称 | 操作角色 | 召唤石 |
|---|---|---|
| 序章：圣域へ | 闪电 | – |
| 1章：新たな敌 | 闪电 | – |
| 2章：摇るぎない瞳 | 梵 | イフリート |
| 3章：手挂かり | 拉格纳 | カーバンクル |
| 4章：想いの行方 | 尤娜 | ラムウ |
| 5章：选择 | 闪电 | オーディン |
| 6章：形なき真实 | 凯因 | シヴァ |
| 7章：仲间 | 蒂珐 | マジックポッド |
| 终章：记されぬ战い | 闪电、梵、拉格纳、蒂珐与尤娜的五人团队 | – |

※【012】章节完成后，故事模式开启【013】章节；对战模式开启ラビリンス；收藏选项下开启ミュージアム；PP商店可以购入000章节。

### 【013】最后的战斗（最后の战い）

| 章节名称 | 操作角色 | 召唤石 |
|---|---|---|
| 序章：最后の希望 | 光之战士 | – |
| 1章：迷いの先に | 克劳德 | – |
| 2章：知恵か勇气か | 洋葱骑士 | デモンズウォール |
| 3章：意思が示す道 | 蒂娜 | – |
| 4章：月の导き | 塞西尔 | メーガス三姊妹 |
| 5章：托された力 | 泰达 | リヴァイアサン |
| 6章：梦の蕾 | 费里奥尼尔 | – |
| 7章：孤高の决意 | 斯考尔 | アレクサンダー |
| 8章：信じる气持ち | 吉坦 | – |
| 9章：お宝探し | 巴兹 | フェニックス |
| 10章：遗志を继ぐ者 | 光之战士 | バハムート |
| 终章：轮回の终わり | 上述主角中选出五人团队 | – |

### 报告书（レポート）

| 号码 | 开启条件 | 操作角色 |
|---|---|---|
| 01 | 完成【012】1章 | 库迦 |
| 02 | 完成【012】2章 | 蒂娜 |
| 03 | 完成【012】4章 | 无战斗 |
| 04 | 完成【012】6章 | 无战斗 |
| 05 | 完成【012】7章 | 萨菲罗斯、克劳德 |
| 06 | 攻略【012】8章“创られた命のひずみ” | 凯因 |
| 07 | 完成【012】8章 | 克劳德 |
| 08 | 完成【013】序章 | 香托托、巴兹 |
| 09 | 完成【013】2章 | 洋葱骑士 |
| 10 | 完成【013】5章 | 无战斗 |
| 11 | 完成【013】6章 | 无战斗 |
| 12 | 完成【013】9章 | 巴兹、泰达 |
| 13 | 攻略【013】终章“异界へ续くひずみ” | 无战斗 |
| 14 | 攻略【013】终章“创られた命のひずみ” | 无战斗 |
| 15 | 攻略【013】终章“引き继がれる记忆のひずみ” | 吉坦、洋葱骑士 |
| 16 | 攻略【013】终章“束缚と逃亡のひずみ” | 光之战士、洋葱骑士、塞西尔 |
| 17 | 攻略【013】终章“燃えさかる业火のひずみ” | 光之战士 |
| 18 | 攻略【000】“腐りゆく大地の裂け目” | 普莉修 |
| 19 | 攻略【000】“ルフェイン南のひずみ” | 吉尔伽美什 |
| 20 | 完成【000】“混沌の果て” | 无战斗 |

※普莉修与吉尔伽美什属于隐藏人物，获得方法请参看本辑“火热秘技”。

报告书模式下，对着有蓝色字体的页面点击□键选择，就能开启相关的小故事。注意如果该故事的主角还不能使用，那么将无法进行该章节的游戏。以下是所有章节的开启方式及操作角色。

## 【000】不为人知的故事（知られざる物语）

本章将无视秩序与混沌阵营的区别，任意搭配五人团队进行攻略。

| 流程攻略 |
|---|
| 首先利用传送点来到“アースの洞窟”，然后完成“腐りゆく大地の裂け目”。 |
| ↓ |
| 利用传送点来到“クレセントレイク”，进入“コーネリア平原”，然后完成“ルフェイン南のひずみ”。 |
| ↓ |
| 利用传送点来到“试练の城”，然后完成“乘り越えた试练のひずみ”。 |
| ↓ |
| 接着步行前往“混沌の大陆”，然后完成“束缚と逃亡のひずみ”。 |
| ↓ |
| 利用击碎岩石后出现的光之道路来到“混沌の大陆”浮岛上，然后完成“あまねく不幸のひずみ”与“ひとつの救济のひずみ”。 |
| ↓ |
| 最后完成深处的“混沌の果て”，攻略结束。 |
| ※KP赚取法请参看本辑“火热秘技”。 |

# 战斗系统

## 大地图要素

| | | |
|---|---|---|
| 1 勇气值 | 4 召唤石 | 7 EX核心 |
| 2 HP | 5 EX槽 | 8 目标方位 |
| 3 地图勇气值 | 6 援护槽 | 9 特殊移动图标 |
| | | 10 条件饰品状态 |

## 攻击

玩家将与敌人在3D地图上展开一对一的战斗。胜利的条件是使用HP攻击将对方的HP降为0，但HP攻击的伤害值则由勇气攻击来决定。

角色头像旁边的大号数值就是当前勇气值，而两人血槽之间的数值则是当前的地图勇气值。战斗开始时角色会持有一定数值的基本勇气值。当角色使用勇气攻击命中对方时，对方的勇气值会遭到削减，而攻击者的勇气值则会加上对方遭到削减的部分。角色当前的勇气值就等于HP攻击命中后的伤害，也就是说如果角色勇气值增加到超过对方的HP上限，那么就能造成一击必杀。

HP攻击命中对方后，勇气值会归0，然后慢慢回复到基本勇气值。但是，如果是被对方的勇气攻击将勇气值扣到0以下，那么就会进入“勇气崩坏（BRAVE BREAK）”状态。在这种情况下，攻击方除了获得对方减少的勇气值外，还能一口气加算地图勇气值；而勇气崩坏状态下的角色的勇气值将会以红色表示，一部分召唤兽将无效，且此时HP攻击不造成任何伤害。解除勇气崩坏的方法有两种：一是等待勇气值自动恢复到基本值，另一种则是用HP攻击命中对方使勇气值复位。

**攻击强度** 如果双方的攻击撞到一起了，则需要进行攻击强度的判定。本作中将攻击强度分为了弱、中、强三个档次。能够被普通防御弹反的是“弱”强度（大部分勇气攻击属于这个范围）；能够消除攻击判定但防御方自己会进入踉跄的是“中”强度；无法防御的则是“强”强度（大部分HP攻击属于这个范围，带有“GUARD CRUSH”的图标）。

近身攻击下同强度的攻击会产生相杀，两者都会进入踉跄状态。而不同强度的近身攻击撞击后，强度排名高就能击溃强度排名底的攻击，对对方造成伤害。远程攻击则有少许区别，“弱”、“中”强度的同强度攻击相杀后会自行消失或反弹，“强”强度的攻击则相互之间不会造成任何干涉。

## 防御

装备了相关基本技能后，按下R键可以进行防御。在防御的持续过程中，近身弱攻击会被弹反，此时被弹反一方会进入踉跄状态，无法闪避对方的反击。远程弱、中攻击被防御则会被弹开，若是瞬间防御还可以按照原有的轨道将其反弹回去。注意防御结束后的一瞬间会进入无防御硬直状态，如果对方此时进行攻击

将无可挣扎。

另外所有的特殊移动与冲刺、以及部分招式会自带“魔法防御（魔法ガード）”效果，在行动中可以无视远程魔法弱攻击。

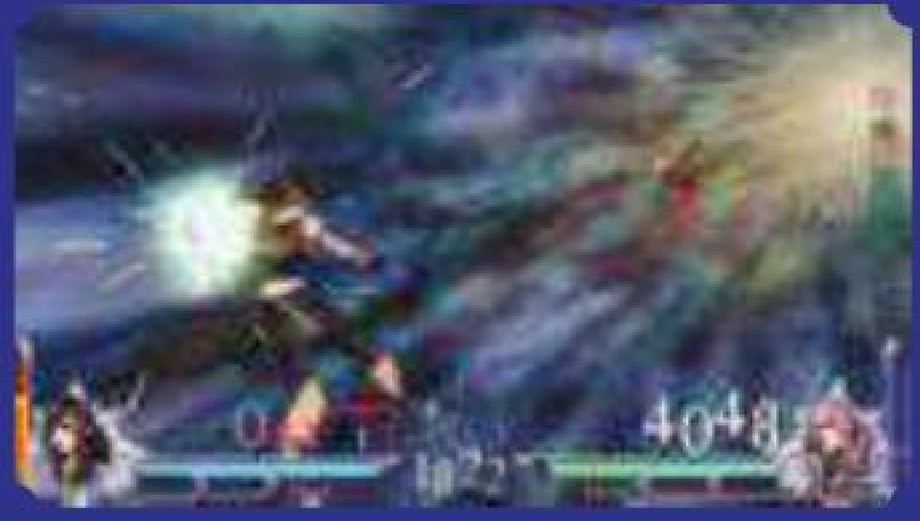
## 回避

装备了相关基本技能后，按下R+×可以进行回避。回避的同时推动滑杆可以做出特定的回避动作。推前是前空翻，动作完毕后角色在空中；推后是往后小跳一步，推左右是侧回避，这三种回避发动后角色所处位置与发动前相同。回避中是完全无敌的，但是在回避动作结束的瞬间会有非常短暂的硬直。这个硬直可以让角色采取攻击行动来取消掉，但是切记要小心被对方用HP攻击杀掉。注意在空中进行回避后，跳跃次数会立刻归0，在落地、受到攻击或是使用特殊移动之前无法跳跃。

## EX模式

收集散落在场上的EX源（获得以后角色身上会浮现淡蓝色光点）和一定时间后出现的EX核心，会使角色的EX槽上涨。当槽加满后，EX槽会变为橙色。此时按下R+□就会进入EX模式。进入EX模式的角色自身能力会得到各种各样的强化，详情请参照游戏中角色能力设定的部分。发动EX模式时还能将对方的援护槽清空。

**EX炸裂技** 在EX模式下，利用HP攻击命中对方后，在限定时间内按下□键，就能启动EX炸裂技。除了扣除当前勇气值的伤害外，根据在EX炸裂技中玩家输入的各种QTE准确度，角色还会进行追加伤害。而受到伤害的一方此时要连打○键来提升防御力，注意并非点得快就好，超过防御力+10的部分以后，最上方的区域是防御力-5。



**EX崩坏** 当对方进入EX模式后，利用援护对对方造成伤害，就会造成EX崩坏。此时对方的EX模式将被强制解除归0，而攻击方还能得到地图勇气值。

## EX复仇

当EX槽满的情况下遭到对方的攻击时，同时按下R+□就能发动EX复仇。发动EX复仇后，将消耗掉所有的EX槽，同时弹开对方的攻击，再停止时间，使对方接近5秒无法做出任何行动。此刻即使使用勇气攻击也不会终止EX复仇。

但是看来非常强力的EX复仇也有要注意的地方。首先EX复仇不会进入EX模式，角色能力不会得到强化，自然也无法使用EX炸裂技。其次EX复仇不会像EX模式那样清空对方的援护槽，因此受到攻击时对方仍然可以使用援护切换来逃脱，此时EX复仇将被强制终结。然后EX复仇中，如果对方在受到伤害时也发动EX复仇，那么我方的EX复仇时间将被强制终结，切换为对方的EX复仇时间。最后，对方可以直接发动EX模式来消除EX复仇时间，还能进入EX模式强化自身能力。

综上所述，EX复仇在对方没有援护槽和EX槽时是非常强力的大伤害技。而当对方有援护槽时，则最好放弃之前的勇气攻击，直接以单发HP攻击招呼，不给对方发动援护切换的机会。当对方满EX槽时，EX复仇则基本起不到什么作用，不用为好。

## 会心一击

战斗中对对方造成的伤害数字如果是以黄色字体显现出来，说明我方对对方造成了会心一击。与前作不同的是，会心一击的下限伤害由前作的5倍降低到了2倍。另外会心一击的发动概率也有所变动，勇气回复为基本值的过程中发动勇气攻击命中会心率仍为100%，但弹反后的会心率由50%减少到了25%，防御后硬直时间内被对方攻击的话，会心率则是100%。EX模式下勇气攻击会心率为50%，EX炸裂技发动时会心率为100%。

## 援护攻击

本作中新增了援护系统。在角色的HP槽下方有一段两阶段的槽，蓄满的部分会变成橙色。援护槽蓄满1阶段时，按下L+○可以发动援护勇气攻击，消耗1段援护槽，削减对方的勇气值。满2阶段时，按下L+□可以发动援护HP攻击，消耗全部援护槽，削减对方的HP，威力等同于角色当前勇气值。援护出现后使用的招式和位置则是根据我方与对方的位置来决定的，可以在角色设定中进行查看。援护槽通过攻击行动增长，而约3秒内不作出攻击行动的话，援护槽将会徐徐减退。

**激突连携** 前作中无法进行追加的激突攻击，本作中可以通过援护的攻击来进行追加。同样由援护造成的激突，也可以由玩家进行追加攻击。

**追击连携** 援护的攻击如果带有追击属性，命中后可以按下×键追击到对方的身后进行追击连携。

## 援护锁定

成功攻击对方的援护，或是将其近距离招式相杀或防御，都会造成对方进入援护锁定状态。该状态将会持续10秒以上，期间内角色无法使用援护。

另外使用1阶段的援护切换也会进入援护锁定状态，因为这算是援护被攻击。

**援护崩坏** 若是角色在EX模式下攻击到对方的援护，将会发动援护崩坏，不仅能够得到援护锁定的效果，同时还会获得地图勇气值。同理，在EX模式下攻击命中，对方发动援护切换的话，也会产生援护崩坏的效果。

但是将其近距离招式相杀或防御则不会启动援护崩坏。

## 援护切换

当援护槽在1阶段以上，受到对方的攻击时，可以按下L+○发动援护切换。角色将以援护角色代替自己受创，自身则移动到对方的上方或下方。此时角色必定会陷入援护锁定状态，且因为对方的招式还在继续打出，大范围的招式也有可能继续命中我方角色。

但如果援护槽满的情况下，按L+□发动消耗所有援护槽的援护切换，角色在移动到对方上下方时还会带上最强级别的防御，能够弹开对方的攻击。此刻角色也不会陷入援护锁定状态。

但要注意的是，使用了援护切换后，场上所有的EX源都会自动被对方吸收。

## 援护回复

当角色陷入勇气崩坏的危机或是崩坏中时，对对方的勇气攻击造成会心一击的话，援护槽将一口气上升一个阶段。若是角色处于濒死的情况下，对对方的HP攻击造成会心一击，援护槽将会立刻补满。

## 场景互动

战斗地图中有着各式各样的柱子、墙壁或滑行轨道之类的机关，当角色靠近这些地方时，画面上会出现指示着方向的黄色箭头。此时按下△键就能做出利用该机关的特殊移动（飞檐走壁与滑行什么的），可以快速切换所处位置，最大限度利用地形等场景优势。另外地图中的一些建筑是可以破坏的，只要利用招式中写有“MAP BREAK”属性的招进行攻击就行。

## 召唤兽

在故事模式中的棋盘上以及莫古力商店中，玩家可以获得或以KP购买召唤石。将其装备在角色身上之后，就能在战斗中使用了。召唤兽分为两种类型，一种是自动召唤的，在召唤兽的名字后面会有“AUTO”字样，这种类型的召唤兽会在战斗中满足条件时被自动召唤出来施以相应效果，例如“カーバンクル AUTO”就会在角色的BRV为0时发动，将对方的BRV值复制为自己的数值；另一种则是没有AUTO字样的手动召唤兽，玩家可以随时在战斗中通过R+○将其召唤出来。

在每场战斗中只能装备一颗召唤石，而且召唤兽有着使用次数限制，超过之后必须进行充电，需要经过一定场次的战斗后才能再次召唤。在角色设定菜单下的召唤兽菜单中选择“リザーブする”，就能对召唤兽进行从1到5的顺序设定，这样在设定为1的召唤兽进入充电后，会自动装备设定为2的召唤兽，省去了手动调整的麻烦。

# 角色整备

## 大地图要素

在任意模式下进入角色选择画面时，都可以进行角色的个人整备。

| 选项 | 作用 |
|---|---|
| アビリティ | 设定角色的招式与能力。 |
| アイテム | 装备武器与防具。 |
| アクセサリ | 装备饰品。 |
| 召唤兽 | 装备召唤兽。 |
| アシスト | 设置援护角色。 |
| レベル调整 | 调整角色的等级。 |
| ショップ | 购买道具与饰品。 |
| ミッション | 确认任务的列表。 |
| バトルライズ | 确认战斗生成素材的列表。 |
| EXモード | 确认EX模式下EX炸裂技与能力提升的详情。 |
| バトルTIPS | 确认战斗中的诀窍与提示。 |
| プレイプラン | 设定游戏计划。 |
| カレンダー | 确认日历。 |
| オプション | 可以进行游戏基本的设定。 |

## 技能（アビリティ）

技能是角色进入战斗所必须要装备的，进攻、防御、回避都从这里开始。每个角色一开始拥有一定的CP，而装备技能同样需要消耗一定的CP，因此一开始是无法装备所有的技能的。通过战斗会得到AP点数，用来增加技能的熟练度。当技能的熟练度加满后会形成Master图标，此时该技能的消耗CP值会减少约一半，这样就可以再装备更多的技能了。角色的CP值总量与技能数均会随着角色等级上升而逐渐增加。

技能可以粗略分为攻击技能与基本技能，详细分别如下：

**・攻击技能**

攻击技能的发动位置分为地上与空中两种，每个位置最大可以装备三个技能，分别对应攻击键、上方向+攻击键与下方向+攻击键（地面为对手所在方向和对手相反方向）。类型分为勇气攻击与HP攻击，对应的攻击键分别为○和□。在设置攻击技能的时候，左下角会显示该技能的追加效果，大致有以下几种：

●激突：可以将对方大幅度吹飞，撞到墙壁会追加伤害。

●追击：可以按×键进行追击，施展勇气攻击与HP攻击的二择。

●魔法ガード：该技能发动时可以起到防御对方魔法弱强度攻击的效果。

●ガード：该技能发动时可以起到防御对方一切可防御技能的效果。

●吸引：具有将对方吸引至攻击判定发生范围内的效果。

而当该技能旁标识有金色菱形的时候，代表将该技能练满会出现新的派生技能追加在这个技能之后。派生技能大都是HP攻击，所以务必要将这种技能练满。

**・基本技能**

基本技能则分为行动技能、辅助技能与特殊技能。行动技能是对角色攻击以外的动作进行强化或追加，例如回避与防御就需要在这里进行装备。辅助技能是对玩家的操作进行辅助，比如自动受身、自动输入EX炸裂技后的追加。特殊技能则是装备后时常生效的BUFF类技能，例如增加跳跃上限次数、提升魔法防御力等等。注意在基本技能下如果看到有金色菱形，则代表将该技能练满会出现新的同种类进化技能，例如将移动速度增加的技能练满，就会出现大幅度增加移动速度的技能。

## 道具（アイテム）

在“《异说》系列”中，道具仅仅代表身上的装备。在道具中，可装备的部分为武器、手、头、体，分别影响着攻击力（ATK）、防御力（DEF）、初始勇气值（BRV）与HP。同一部位的装备也有类别之分，指向该装备时按下□键就能看到可以装备的角色。但是一开始就装备强力武器未免会失去平衡，因此强力的装备通常带有等级限制，分别为Lv30、Lv60、Lv90与Lv100。另外还有一些装备为角色的专用装备，其他人是无法装备的，比如“暗黑之剑”，就只有《FFIV》的主角塞西尔才可以装备。

另外在装备上有可能会看到“ミスリルの魔力1/3”这类字样，这就代表收集三件该字样的套装就能引发“ミスリルの魔力”这一特殊效果。像这样的套装在游戏中还有很多，如果看到千万不要放过。

## 饰品（アクセサリ）

饰品主要是用来提升角色的附加能力。游戏中一共有四个种类的饰品，分别是基本饰品、条件饰品、独立饰品和素材饰品。

●基本饰品：装备之后可以提升些微的能力。

●条件饰品：满足一定的条件之后发挥效果，能够按倍率提升基本饰品的能力。

●独立饰品：装备后可以大幅提高能力，但是不受条件饰品影响。

●素材饰品：主要用来组合出其余的道具与饰品。

其中需要详细说明的是条件饰品和素材饰品。条件饰品会按照装备的个数来提高倍率。比如物理攻击伤害+7%的基本饰品装备一个，然后装备一定条件下效果提升1.5倍的条件饰品9个，满足条件之后公式变为7%×1.5^9=269%，物理攻击伤害差不多提高了2.5倍以上，战斗中这些条件饰品满足后的提升倍率会显示在左上角。当然实际战斗中是很难满足这种条件的，因为饰品的装备有着限制：金五星的饰品只能装备一个，A等级饰品两个，B等级饰品三个，C等级饰品无限制。

素材饰品则可以在商店中进行道具交换，集齐指定的素材饰品后就能交换到指定的道具。素材饰品主要有两个获得方式：一是随着故事进行以及所持金额的增加，商店中会逐渐进货，直接用GIL可以买到。二是依靠之后将会详细介绍的战斗生成（バトルライズ）系统来得到。

## 援护设定（アシスト）

在这里可以设定使用的援护角色。援护使用的招式是固定的，使用招式的条件要看招式名称前的图标——蓝色小人代表玩家角色，红色小人代表对方；下亮上暗代表在地面，下暗上亮代表在空中。如果一个招式前面跟的是红色小人加下亮上暗的图标，代表这招的发动条件为对方在地面上。招式后面跟的图标则是代表援护角色出现的位置，蓝色小人代表在玩家附近出现，红色小人代表在对方身旁出现。

## 等级调整（レベル调整）

在这里可以设定使用角色的等级。虽然可以用来在【000】章节里刷KP，不过最多的还是在对战时调整自己的等级来配合对手做出公平的战斗。另外这个等级调整无法用来赚取EXP，因为经验值的获得量是按照角色原本等级计算的。

## 商店（ショップ）

用GIL购买道具与饰品的地方，也可以进行素材与饰品的交换（有TRADE字样的可以看到交换所需要的具体素材）。注意最后的ETC比较特殊，可以让角色增加一个饰品槽，或是让角色装备其原本无法装备的道具。

## 任务（ミッション）

虽然专门做成了一个选项，不过玩家平时也不用太过在意。这是对玩家在游戏过程中达成一定条件后所进行奖励的系统。比如奖励条件中就有“入手KP突破500”、“连锁战斗累积超过100次”等等。当然若是想全任务达成的玩家可以来这里查询任务的具体条件。条件不明的任务，在达成一半后就会公布条件了。

## 战斗生成（バトルライズ）

在战斗中，达成一定的条件就能凭空生成素材饰品，这就是战斗生成系统。在角色设定的战斗生成列表中，可以查看到部分目标素材饰品如何获得。列表中记载的内容为“打哪个角色（哪张地图）”、“做什么动作”、“生成概率为多少”以及“生成怎样的素材饰品”这四项。比如图中所示目标为Lv2的费里奥尼尔，利用一套完整的勇气攻击打完他，就有26.3%的几率生成“义士の想い”这件饰品。注意要战斗胜利才能得到这件饰品。

那么无论如何也生成不了的情况下该怎么办？首先要做的就是提高自己的等级，随着玩家等级上升，生成的概率也会慢慢提高；其次是提高目标角色的等级，目标等级越高，生成越容易，最低不能低过列表上的推荐对手等级；再者是装备上提高LUK数值的饰品，这个数值关系到生成概率，配合条件饰品能够进一步提高概率；最后就是可以在PP商店里买到“バトルライズ确率アップ”，因为只对接下来的一场战斗生效，因此最好在战前购入。

## EX模式确认（EXモード）

主要是可以确认角色进入EX模式后会有怎样的能力提升。

## 战斗小贴士（バトルTIPS）

很多人都会忽略这个地方，其实这里是比较重要的部分。除了能够查看战斗方面的知识外，重要的是能够确认每个角色的推荐战术，想要了解一个角色的话，最好是去看一看这里。

# 新增角色分析

## 闪电（Lighting/ライトニング）

出自《FFXIII》，是一位女性军人。特征是能够使用3种形态战斗，并且可以在不攻击的时候增加勇气值。形态切换的操作是L+R键，可以先按住L键再点R键。

### 基本招式

| 勇气攻击 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 模式 | 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
| アタッカー（ATK） | スマッシュアッパー | 地上 | 物理 | 近身弱 | 激突（上） |
| | エリアブラスト | 地上 | 物理 | 近身中 | 激突（正面） |
| | ルインガ | 地上 | 魔法 | 光球：远程弱/爆发：远程中 | 激突（上） |
| | インパクトブレイク | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（下） |
| | ブレイズラッシュ | 空中 | 物理 | 远程弱 | 激突（正面） |
| | ルイン | 空中 | 魔法 | 远程弱 | 追击 |
| ブラスター（BLA） | ファイア | 地上 | 魔法 | 远程弱 | – |
| | エアロラ | 地上 | 魔法 | 远程弱 | – |
| | サンダガ | 地上 | 魔法 | 远程弱 | 追击 |
| | シーンドライブ | 空地 | 物理 | 近身中 | 追击 |
| | サンダー | 空中 | 魔法 | 远程弱 | 追击 |
| | ブリザラ | 空中 | 魔法 | 远程弱 | 吸引 |
| | ウォタラ | 空中 | 魔法 | 远程中 | – |
| ヒーラー（HLR） | ケアル | 空地 | 魔法 | – | – |
| | ケアルラ | 空地 | 魔法 | – | – |

| HP攻击 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
| 雷光斩 | 地上 | 魔法 | 远程强 | – |
| 真空破 | 地上 | 物理 | 剑身：近身强/剑压：远程强 | 激突（正面） |
| 天鸣万雷 | 空中 | 物理/魔法 | 剑身：近身强/雷：远程强 | 魔法防御、激突（下） |
| 绝影 | 空中 | 物理 | 近身强 | – |
| 连闪 | 地上 | 物理 | 近身强 | 从スマッシュアッパー派生 |

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| オメガウエポン | 对手勇气值不足初始值（通过装备提升前的数值）的30%时，勇气攻击命中的瞬间强制造成勇气崩坏 |
| グラビティギア | 自己在即将被激突的瞬间会自动受身 |

EX模式下，因为クリティカルアップ和オメガウェポン的关系，非常容易造成对方勇气崩坏。而且自动回避激突状态也是一大优点——不过发动自动受身的时候，基本技能中的“受身移动”与“受身攻击”不起作用。

### EX炸裂技

**ゲシュタルトドライブ** EX指令为2秒内输入画面上出现的方向与按键的组合指令。指令最多会出现4次，全部成功输入则形成Perfect，大幅增加伤害。注意方向必须用滑杆输入而不能使用方向键。

## 推荐战术

●与对手保持距离，以ブラスター模式牵制

ブラスター模式下，闪电拥有许多中距离的招式。其中以带有吸引效果且发生快的冷气招式“ブリザラ”最为优秀，以水球“ウォタラ”为盾连发的话，可以防止对手接近而单方面进攻。当对手穿越这两招接近闪电时，就用“シーンドライブ”迎击。能够破坏对手的防御，之后进行追击能够造成更大的伤害。

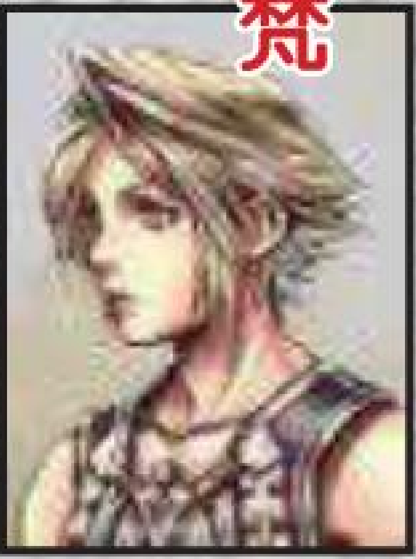
●地上战以アタッカー模式进攻

地上战中，アタッカー模式下的“エリアブラスト”非常好用，破坏对手防御的同时还能造成激突。在防御了对手攻击之后，可以用“スマッシュアッパー”派生出“连闪”，一口气夺走对手的体力。

●远离对手的时候，就是ヒーラー模式的舞台

远离对手时，是用ヒーラー模式增加勇气值的机会。“ケアル”输入简单但效果比较小，“ケアルラ”JF输入要求比较高但可以在短时间内获取绝大效果。不管使用哪招，在结束动作时都能利用回避取消，因此非常安全。

## 推荐援护


梵

将对手激突后召唤援护的激突勇气攻击只能在アタッカー模式下使用。但在使用ブラスター模式时，通过追击也能将对手激突。在ブラスター模式下很容易就能加满援护槽，因此一旦将对手激突后就召唤援护吧。

以梵为援护的话，在激突后唤出，接着按×键进行追击连携，立刻使出“绝影”，就能造成HP伤害了。

# 梵（Vaan/ヴァン）

出自《FFXII》，梦想成为空贼的自由少年。特征是能够装备大多数的武器，切换武器后第一次使出招式威力与性能都将大增。

## 基本招式

| 勇气攻击 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 模式 | 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
| 通常 | ソード＆シールド | 空地 | 物理 | 近身弱 | 追击 |
| | アックス＆シールド | 空地 | 物理 | 近身弱 | 激突（下） |
| | グレートソード | 空地 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面） |
| | カタナ | 空地 | 物理 | 近身弱 | 追击 |
| | スピアー | 空地 | 物理 | 近身弱 | 激突（下） |
| | スタッフ | 空地 | 物理 | 近身弱 | 追击 |
| | クロスボウ | 空地 | 物理 | 远程弱 | 追击 |
| | ガンズ | 空地 | 物理 | 远程弱 | 激突（正面） |
| 武器切换 | ソード＆シールド | 空地 | 物理 | 近身弱 | 通常防御、追击/EX模式：强防御、追击 |
| | アックス＆シールド | 空地 | 物理 | 近身强 | 激突（下） |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | グレートソード | 空地 | 物理 | 蓄力未满：近身弱/蓄力满：近身中 | 激突（正面） |
| | カタナ | 空地 | 物理 | 近身中 | 追击 |
| | スピアー | 空地 | 物理 | 近身中 | 吸引、激突（正面） |
| | スタッフ | 空地 | 魔法 | 近身弱 | 移动、追击 |
| | クロスボウ | 空地 | 物理 | 远程弱 | 追击 |
| | ガンズ | 空地 | 物理 | 远程弱 | 回避、激突（正面） |

HP攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|
| 水のイラプション | 地上 | 魔法 | 远程强 | 激突（下） |
| 土のカタクラズム | 地上 | 物理/魔法 | 右手：近身强/石头：远程强 | – |
| 炎のインフェルノ | 空中 | 魔法 | 近身强 | 激突（正面） |
| 风のラプチャー | 空中 | 物理/魔法 | 踩踏：近身强/龙卷：远程强 | 吸引 |

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| フリースイッチ | 按下R+□会快速将武器收起来回到空手状态，接下来可以使用武器切换技。因为也是一个招式，所以可以用回避取消 |
| 最强の武具 | 强化所有武器切换技 |

通常情况下，梵只有在使用HP攻击或是进行追击时才会进入空手状态，而在EX模式下按下R+□会快速将武器收起来回到空手状态，能够再次使出相同的武器切换技。而且武器切换技在EX模式下还会得到强化。

### EX炸裂技

**ミストナック**

EX指令为按R键洗牌，然后选到画面上发亮且带有〇键的招式使出，重复两次即可达到Perfect。因为即使选到无关系的招式也不会强制中断，因此只要重复“洗牌→连打〇键3～4次”这一作业就很容易完成了。

## 推荐战术

●近身战多用“スピアー”

“スピアー”以武器切换技打出时，可以破坏对手的防御，就算对手出勇气攻击也基本上不会输。攻击启动速度也快，利用冲刺接近对手后出招这一单纯的行动也会变得极为难缠。面对近身战中发起攻击的对手，用这招来代替防御也非常有效。

●远距离战则以空中的“ガンズ”为中心

远距离攻击的“ガンズ”，通常攻击和武器切换攻击都没有太大差别，非常适合牵制。因为攻击动作中梵会稍微浮起来一点，因此在地上连续使用会比较困难，想要连发就以空中版为中心。

●利用“风のラプチャー”来配合HP攻击

“风のラプチャー”会在对手身旁制造出带有吸引效果的龙卷，即使梵的攻击完结龙卷也暂时不会消失。之后使用其他的HP攻击，将对手逼向龙卷的方向的话，大致上就会有其中一招能够命中。候选的招式推荐近身用“炎のインフェルノ”，远程则用“水のイラプション”。能够移动到将对手夹在梵与龙卷之间的位置是最好的。

## 推荐援护

杰克

“アックス&シールド”、“グレートソード”、“スピアー”和“ガンズ”这四招即使不是武器切换技也能造成激突。利用这四招造成激突后唤出援护是基本的运用法。另外援护选择有激突效果的招式，再次造成激突后，以“水のイラプション”来形成激突连携也是不错的。

以杰克为援护的话，在援护攻击完成的瞬间使用“水のイラプション”就能连续命中了。

# 拉格纳（Laguna/ラグナ）

出自《FFⅧ》，说话轻佻的枪械专家。特征是擅长使用枪械的远程攻击，另外根据按键方式不同招式也会有变化。

## 基本招式

勇气攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|
| マシンガン | 地上 | 物理 | 远程弱 | 移动 |
| リコシエスナイプ | 地上 | 物理 | 反射前：远程中/反射后、分裂：远程弱 | 改变方向、反射与分裂后可追击 |
| シールドボム | 空地 | 物理 | 远程中 | 激突（正面） |
| グレネードボム | 地上 | 物理 | 远程弱 | － |
| 六连装ミサイル | 空地 | 物理 | 远程弱 | － |
| ブンなぐり | 空地 | 物理 | 近身弱 | 追击 |
| ショットガン | 空中 | 物理 | 通常：远程弱/蓄力：远程中 | 激突（正面） |
| ピタットボム | 空中 | 物理 | 远程弱 | 激突（正面） |
| ホーミングバズーカ | 空中 | 物理 | 远程中 | 激突（正面） |

HP攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|
| ラグナロクバスター | 地上 | 物理 | 近身强 | 激突（正面） |
| サテライトビーム | 地上 | 物理 | 远程强 | 激突（下） |
| スプリットレーザー | 空中 | 物理 | 远程强 | － |
| ラグナロクブレード | 空中 | 物理 | 近身强 | 激突（正面） |

通常情况下在攻击结束后都是以回避来取消硬直，然而在EX模式下拉格纳可以不停地进行攻击，将对手逐渐逼入绝境。惟一要注意的就是部分勇气攻击和全部HP攻击都是不能用勇气攻击或HP攻击来接续的。

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| 妖精さんの奇迹 | 大部分的勇气攻击（除“ブンなぐり”命中和“ショットガン”的第1～2下以外）动作结束时都可以用勇气攻击或HP攻击来接续，时机与回避取消差不多相同 |

### EX炸裂技

**デスペラード**

EX指令为按住R键，在FPS视点下，4秒内击中对手40发子弹。因为限制时间短的关系，难度还比较高。如果不是在联机对战的话，可以多按START来随时确认对手的姿势。

## 推荐战术

**●准备进行远程攻击时，先展开“シールドボム”**

虽然出招前会有一定的破绽，但一旦成功展开“シールドボム”，就能弹反对方的远程弱攻击，也不会被冲刺突破。这时候再利用“ホーミングバズーカ”或“六连装ミサイル”进攻相对会安全点。

**●被对方近身的情况下，“ブンなぐり”非常有效**

拥有丰富远程攻击的拉格纳惟一的近身勇气攻击，命中后双方的距离会拉开。如果想要回收EX源的话，也可以派生出追击。

**●利用“ピタットボム”接续HP攻击**

“ピタットボム”直接命中对方，会变为3秒后爆炸的防御不能攻击。算好时间的话，爆炸中可以接上“サテライトビーム”。但是要注意两者时间点完全重合的话，“サテライトビーム”会没有伤害效果。另外“ピタットボム”是可以回避的，也可以看准对手回避的时机上前用“ラグナロクブレード”抓取回避

硬直。

●调整"スプリットレーザー"的分裂时机

通过按住□键不放可以调整"スプリットレーザー"的分裂时机。一开始先使用"六连装ミサイル"和"ホーミングバズーカ"狙击对手，在对手进行回避时分裂"スプリットレーザー"能起到很好的效果。

## 推荐援护

一直从远距离攻击的话，援护槽自然而然就会累积起来。当援护槽满了之后，让拉格纳与援护角色同时使出HP攻击会有奇效。另外让杰克之类的援护长时间攻击对方，然后贴上"ピタットボム"，再以"サテライトビーム"狙击也不错。

以蒂娜为援护的话，使用她的HP攻击"メルトン"，配合时机让拉格纳使出HP攻击将会很难回避。在蒂娜进行攻击之前，展开"シールドボム"来保护她吧。

# 尤娜（Yuna/ユウナ）

出自《FF X》，富有献身精神而又谦逊的召唤士。特征是召唤出独自的召唤兽进行攻击，能够对应任何距离的万能角色。

## 基本招式

勇气攻击

| 模式 | 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|---|
| 通常 | メテオストライク | 地上 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面） |
| | エアロスパーク | 地上 | 物理 | 突进：近身中／角顶：近身弱 | 追击 |
| | シューティング・パワー | 地上 | 魔法 | 远程弱 | – |
| | ソニックウィング | 空中 | 物理 | 近身弱 | 追击 |
| | 天からの一击 | 空中 | 魔法 | 远程弱 | 激突（下） |
| | インパルス | 空中 | 魔法 | 远程弱 | – |
| EX模式追加攻击 | メテオストライク | 地上 | 魔法 | 远程弱 | 激突（正面） |
| | エアロスパーク | 地上 | 物理 | 近身弱 | – |
| | シューティング・パワー | 地上 | 物理 | 近身弱 | – |
| | ソニックウィング | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面） |
| | 天からの一击 | 空中 | 物理 | 近身弱 | – |
| | インパルス（蓄力） | 空中 | 魔法 | 远程弱 | – |

HP攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|
| 地狱の火炎 | 地上 | 物理/魔法 | 爪子：近身强／火柱：远程强 | – |
| シューティング・レイ | 地上 | 魔法 | 远程强 | – |
| トールハンマー | 空中 | 魔法 | 远程强 | 吸引 |
| ダイアモンドダスト | 空中 | 魔法 | 远程强 | – |
| メガフレア | 空中 | 魔法 | 近身强 | 激突（正面） |

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| W召唤 | 除了追击中的勇气攻击与未蓄力的"インパルス"以外，所有的勇气攻击都会追加另一只召唤兽进行同时攻击 |

EX模式下使用勇气攻击，尤娜将会同时召唤出两只召唤兽。追加的召唤兽攻击位置与时机大都与原本的攻击不同，难以回避或防御。但是第一只召唤的攻击被防御的话，第二只召唤兽则不会出现。

## EX炸裂技

**异界送り**

EX指令为在恰好的时间按下画面上出现的按键，5回成功就能达成Perfect。按键只会出现□、△、○、×，而且等到确认光圈缩小到与按键大小完全重合之后再按也来得及，熟练之后是非常简单的。

## 推荐战术

**●利用“地狱の火炎”狙击空中的对手**

“地狱の火炎”可以打到高空，用来狙击头上的对手时非常有效的。就算没有命中，由于可以回避取消结束动作，因此非常安全。在空中战中，装上基本技能“落下速度アップ”比对手先落地，然后立刻用“地狱の火炎”攻击也是一种手段。另外当对手在正上方的时候，由于不知道具体是在前在后，因此最好将“地狱の火炎”指令设为□，以便随时发出。

**●空战交互使用勇气攻击与HP攻击**

空中战中推荐先用长距离的“ソニックウィング”进行攻击，当对手回避时立刻使用带有吸引效果的“トールハンマー”，只要距离不是离得太远，比较容易将对手吸过来命中。

**●利用“シューティング・レイ”攻击障碍物后的对手**

利用远程的“シューティング·レイ”，可以穿透障碍物，是一种比较安全的攻击手段。

## 推荐援护

要保证援护的命中率，可以在“メテオストライク”、“天からの一击”和“メガフレア”造成激突后使用。另外，泰达与库伽等一部分援护可以接在“ソニックウィング”的第一击或“ダイアモンドダスト”的HP攻击后。

泰达

以泰达为援护的话，可以接在“ソニックウィング”的第一击后。之后进行追击连携，最速打出“ダイアモンドダスト”就能造成伤害。

# 凯因（Cain/カイン）

出自《FFⅣ》，隐藏自己的感情、高傲的龙骑士。特征是擅长空中战，并且能够快速缩短攻击后双方拉开的距离。

## 基本招式

勇气攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| スパイラルブロウ | 地上 | 物理 | 近身弱 | 激突（斜上） | 攻击后按△键派生冲刺 |
| ピアッシングランス | 地上 | 物理 | 近身弱 | 追击 | 攻击后按△键派生冲刺 |
| サイクロン | 空地 | 物理 | 远程弱 | – | – |
| スラストラッシュ | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面）/追击 | 攻击后按△键派生冲刺 |
| セレストシューター | 空中 | 物理 | 近身弱 | 追击/激突（上） | 攻击后按△键派生冲刺 |
| クラッシュダイブ | 空中 | 物理 | 近身弱 | 追击/激突（下） | 攻击后按△键派生冲刺 |

HP攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| ジャンプ | 地上 | 物理 | 近身强 | 移动、回避、激突（下） | – |
| ドラゴンファング | 空地 | 物理 | 近身强 | 激突（正面） | – |
| グングニル | 空中 | 物理 | 远程强 | 激突（正面） | – |
| ライジングドライヴ | 空中 | 物理 | 近身强 | 激突（上） | – |
| スカイグランダー | 空中 | 物理 | 近身强 | 激突（下） | – |
| 龙剑 | 空地 | 物理 | 远程强 | 吸引、HP吸收 | EX模式下R+□、攻击后按△键派生冲刺 |

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| 龙剑 | 按R+□使用。在对手脚下出现吸引属性的HP攻击，命中后吸收同等伤害的HP，而且勇气值的回复速度也比其他HP攻击快。不论是否命中，都能以冲刺取消收招动作 |

凯因的HP攻击原本大都是近～中距离射程，惟有EX模式下的“龙剑”能够进行远距离打击。这招即使打空也可以用冲刺取消，因此也适用于“龙剑”牵制然后冲刺接近的战术。

### EX炸裂技

**プライド オブドラグーン**

EX指令为□、△、○、× 4个键随机连打。按键中途会切换，不过即使按错也没惩罚，因此即使4个键一起连打也可以达成Perfect。

## 推荐战术

**●利用“ジャンプ”回避反击对手**

“ジャンプ”是凯因的超强力招式。在地上战中，自己不需要怎么出手，等到对方出招后出现空隙，立刻用“ジャンプ”闪过并反击，可以单方面对其造成伤害。对方离得稍远或是想错开落地时机的时候，可以蓄力再使出。但要注意攻击成功后自己离对手的位置非常近，要及时以回避拉开距离。

**●空战用勇气攻击牵制，寻找HP攻击的机会**

“セレストシューター”、“スラストラッシュ”和“クラッシュダイブ”分别能对上方、正面与斜下方的对手进行攻击。抓住机会近身后，觉得对手可能会防御就用“ドラゴンファング”，会回避就用“グングニル”进行攻击。

## 推荐援护

库伽

凯因的招式大部分都有激突效果，接续援护攻击是非常有效的。想要追求高伤害的话，利用“ジャンプ”或“グングニル”造成激突后，唤出援护进行激突或追击连携，然后快速使用“ドラゴンファング”就很容易命中了。

以库伽为援护的话，不管是地面激突还是墙壁激突后唤出，都能进行追击连携，还可以接上对勇气值也能造成大伤害的HP技“ライジングドライヴ”。

# 蒂珐（Tifa/ティファ）

出自《FFⅦ》，以柔软的肢体作战的温柔女格斗家。特征是擅长近身战，而且能够在攻击中进行高速移动。

**高速移动：**在打击技攻击中的特定时间段按下×键，会高速移动到对手的身后。此时再按之前的攻击键会使出被高速移动取消掉的招式。高速移动开始时会有0.4秒的无敌时间，消失后的0.3秒后出现在出现。注意高速移动后打完的招式无法用回避取消掉结束动作。

## 基本招式

勇气攻击

| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 水面蹴り | 地上 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面） | 第一击与第二击之间可高速移动 |
| 掌打ラッシュ | 地上 | 物理 | 近身弱 | 追击 | 第一击前可高速移动 |
| ブリザド | 空地 | 魔法 | 远程弱 | – | – |
| ブリザラ | 地上 | 魔法 | 冰弹：远程弱/结晶：远程中 | 激突（下） | – |
| ブリザガ | 地上 | 魔法 | 冰弹：远程弱/结晶：远程中 | 激突（下） | – |
| エルボースマッシュ | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（正面） | 第一击与第二击之间可高速移动 |
| ファルコンダイブ | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（下） | 第一击前可高速移动 |
| ドルフィンブロウ | 空中 | 物理 | 近身弱 | 激突（上） | 第一击前可高速移动 |
| ムーンサルトキック | 空中 | 物理 | 近身弱 | 追击 | 第一击前、第一击与第二击之间可高速移动 |

| HP攻击 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 空/地 | 类型 | 强度 | 特性 | 备注 |
| メテオドライヴ | 地上 | 物理 | 近身强 | 激突（下） | 第一击前可高速移动 |
| メテオストライク | 地上 | 物理 | 近身强 | 激突（下） | 第一击前可高速移动 |
| バーニングアロー | 地上 | 物理 | 近身强 | 激突（正面） | 第一击前可高速移动 |
| ローリングブレイズ | 空地 | 物理 | 近身强 | 激突（下） | 第一击前可高速移动 |
| メテオクラッシャー | 空中 | 物理 | 近身强 | – | 第一击前可高速移动 |
| サマーソルト | 地上 | 物理 | 近身强 | 从水面蹴り派生 | – |

## EX模式

| 名称 | 发动效果 |
|---|---|
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| クリティカルアップ | 基本会心一击率提升为50% |
| プレミアムハート | EX槽剩余能量越多，攻击力越高 |

EX槽剩余能量越多时，造成的勇气伤害越高。刚进入EX模式时的攻击力是两倍，之后会慢慢降低。

### EX炸裂技

**ファイナルヘヴン**　EX指令为抽老虎机，一共7行。全部抽到“Yeah！”才能达成Perfect。难度是所有EX炸裂技中最高的，要经过反复的练习和精准的目押才能做到。一般来说，还是装上基本技能的“オートコマンドΩ”吧。

## 推荐战术

**●区别使用3种中～远距离攻击**

在地上要使用“ブリザド”、“ブリザラ”和“ブリザガ”来牵制对手。但如果三招全部装上就无法使用打击技了，因此直接飞向的对手的“ブリザド”和“ブリザラ”就选择其一，剩余一个装上出现在对方头顶的“ブリザガ”吧。

**●利用基本技能“グラウンドダッシュ”接近对方使用HP攻击**

双方都在地面时，先以飞行道具进行牵制，然后看准时机用基本技能“グラウンドダッシュ”接近对手，以“水面蹴り”派生“サマーソルト”是基本战术。对方选择防御的话，换成“メテオドライヴ”会有不错的效果。

**●调整“メテオクラッシャー”的攻击时机**

蒂珐的空中招式除了“ブリザド”以外都打不太远，空战的时候多用“ブリザド”进行牵制。等有机会靠近对手后，推荐使用“メテオクラッシャー”，可以通过长按□键来错开攻击时机，攻击回避中的对手。如果对手没有进行回避而是脱开距离，就发动高速移动，缩短自己的位移距离。

## 推荐援护

蒂珐的招式大部分都有激突效果，接续援护攻击是非常有效的。特别是“ブリザラ”和“ブリザガ”，击中后有2秒的时间来确认，可以悠闲地召唤出援护。如果要以“ブリザラ”造成地面激突为主，援护就要选择地面攻击能够造成追击连携的角色。

以普莉修为援护的话，地面激突后唤出能进行追击连携，之后追上去追加“メテオクラッシャー”。

**虽然大地图模式并没有想象中那么有意思，不过棋盘战斗免去了一些繁琐的要素，简简单单地玩耍收集闯关，可以让玩家更加集中精力到对战上。援护系统大概是目前为止FTG界同类系统中设计得最为严谨的，只是个人对于放空招加援护槽这一做法感到还有些许不解，想到像塞西尔这样呆在天上不下来的角色堂而皇之地飞快加满援护槽，难免有些不爽……不过角色爱才是最重要的。每个《FF》FANS都不应该错过。**

游戏通关后能陆续开启断章关卡，本次以角色和断章为中心，为玩家分析每名角色的能力素质和培养方向，同时给出对应的断章攻略。这些断章任务的完成关系着部分隐藏角色的加入，本次研究就会给你一个圆满的答案。

文 koflover 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

## 战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEGA | S・RPG | 2011年1月27日 | 日版 |
| 1人 | 5800日元 | 无对应周边 | |

# 人物研究及断章攻略

## クルト・アーヴィング

クルト作为主角，在队伍中的地位是无可替代的，综合实力也是全角色中最强的。首先，只有他在场时才能够使用各种命令，是团队的重要支柱；此外，他的人物特性也很优秀，“俊英”是最好的特性之一，而完成相关剧情，把“理屈家”替换成“名も无き英雄”后，他的所有特性都是正面效果，没有负面特性；最后，他的能力数值也相当出色，HP数值非常高，而射击和回避两项数值也有不错的综合水准。至于他的特殊能力“直接指挥”，在游戏前期可能会起到一些作用，到中后期就慢慢被两位女主角的特殊能力所取代。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 特殊能力 | 直接指挥 | | | |
| 人物相性 | リエラ | グスルグ | イムカ | セルジュ |

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 俊英 | 提高射击、回避、对人攻击、对甲攻击、防御和异常状态耐性能力。 |
| 冷静 | 受到迎击时，提高射击能力。 |
| 料理好き | 蹲下时提高防御力。 |
| 理屈家 | 防御力下降。 |
| 名も无き英雄 | 附近有3个或以上的同伴时，提高射击、防御、对人攻击和对甲攻击能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 405 | 650 | 50 | 51 | 16 |
| 突击猎兵 | 492 | 300 | 58 | 59 | 18 |
| 对战车猎兵 | 427 | 250 | 51 | 49 | 24 |
| 支援猎兵 | 423 | 450 | 51 | 51 | 17 |
| 技甲猎兵 | 409 | 350 | 49 | 49 | 51 |
| 狙击猎兵 | 474 | 250 | 60 | 59 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 416 | 300 | 50 | 50 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 412 | 350 | 49 | 48 | 21 |

（注：为了方便比较，以上能力以训练等级50，猎兵级别的能力为准，将人物的各项能力修正均考虑在内）

## クルト断章 山岳奇袭作战

### 秒刻みの夺还战

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 占领敌方本据点 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、5回合经过 |

占领本据点的胜利条件是所有任务中最轻松的，S评价的难度也不大，在4回合内完成任务即可。由于我方初期配置成员较少，所以应以行军为主，没必要和敌人过多纠缠。首先派侦察兵从区域3的我方本据点出发，使用“警戒行军”命令后一路突击，占领防守薄弱的左下方据点。到区域2后仍然是如法炮制，派对战车兵消灭掉沿途几个敌炮台后，就派侦察兵强冲左上方据点。区域5的守军非常多，这时候就要出动主力部队和敌方进行正面交锋了，至于区域4的敌军就完全没必要理会。

## リエラ・マルセリス

リエラ的能力数值虽然不差，但和クルト相比就有一定的差距了，人物特性可能也没有クルト实用，不过她的特殊能力“女武神化”是游戏中独一无二的。变身为女武神后，不但完全无敌，还拥有非常强大的攻击力，对大部分人形兵种以及轻型机械单位都能一击必杀，是强占据点的上上之选。不过在一般情况下，リエラ的主战能力并不算很强，建议以侦察兵或支援兵路线为主。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 特殊能力 | 女武神化 | | | |
| 人物相性 | ヴァレリー | クルト | イムカ | イルマリ |

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 世话好き | 附近有同伴时，提高回避能力。 |
| 努力家 | HP低于一半时，回复HP。 |
| 不思议な体 | 攻击结束后，回复全部HP。 |
| 死神の异名 | 受到迎击时，降低防御和射击能力。 |
| 未来への不安 | AP低于一半时，不能够移动。 |
| ヴァルキュリア | HP低于一半时，提高射击、回避、防御、对人攻击、对甲攻击和异常状态耐性能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 386 | 650 | 66 | 42 | 16 |
| 突击猎兵 | 339 | 300 | 54 | 35 | 18 |
| 对战车猎兵 | 345 | 250 | 57 | 34 | 24 |
| 支援猎兵 | 401 | 450 | 66 | 42 | 17 |
| 技甲猎兵 | 331 | 350 | 55 | 35 | 51 |
| 狙击猎兵 | 325 | 250 | 57 | 35 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 336 | 300 | 55 | 35 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 334 | 350 | 55 | 34 | 21 |

## リエラ断章 私の居场所

### 决意の反转攻势

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关一开始是敌方先行动，所以可以考虑在我方据点处配置几个突击兵甚至机关铳兵，让敌方的先头部队自取灭亡。我方开始行动后，各个区域的初始部队各自前进歼敌即可，没有什么特别要注意的地方。为了提高效率，可以先从区域2开始，占领左下方据点后，区域1的部队再开始全面进攻，把区域3的敌兵留在最后对付。

## イムカ

イムカ的特殊能力“武装开放”是游戏中最爽快的攻击方式，不但具有攻击多个目标的能力，而且射程非常远，只要敌兵能在地图上看到，那就逃不过这次攻击。不过，发动武装开放后，想要调整好站位和角度以便打击到更多的敌人，还是需要一番练习的。从能力数值和特性上来说，イムカ的整体实力略强于リエラ，对战车兵、剑甲兵都有很好的能力加成。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 特殊能力 | 武装开放 | | | |
| 人物相性 | リエラ | クルト | アニカ | —— |

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 孤高 | 附近没有同伴时，提高防御能力。 |
| 偏食 | AP低于一半时，降低回避能力。 |
| 田舍育ち | 在土地和草地时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 复仇の誓い | 附近有3个或以上的敌兵时，降低回避和防御能力。 |
| 新たなる道 | 附近有3个或以上的敌兵时，提高回避和防御能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 344 | 650 | 52 | 59 | 16 |
| 突击猎兵 | 357 | 300 | 51 | 58 | 18 |
| 对战车猎兵 | 425 | 250 | 63 | 67 | 24 |
| 支援猎兵 | 360 | 450 | 53 | 59 | 17 |
| 技甲猎兵 | 348 | 350 | 51 | 57 | 51 |
| 狙击猎兵 | 341 | 250 | 54 | 59 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 354 | 300 | 52 | 58 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 412 | 350 | 61 | 66 | 21 |

## イムカ断章 正の力、负の力

### 强者、ふたり

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 占领敌方全部3个据点 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关需要战车配备工作装置，首先在区域2搭桥，派兵沿左侧前进，依次占领左侧、左上方和右上方的据点；在区域3派出技甲兵从下方小路前进，沿途破坏障碍物后占领左下方据点；区域4的目标据点离我方出发点很近，强攻后再派侦察兵占领就可以了。至于区域5的大批敌兵，完全没必要理会。

## グスルグ

グスルグ在游戏过程中虽然成为玩家的敌人，但他在游戏中的戏份非常多，甚至抢过了几位主角的风头，成为最受玩家怀念和喜欢的角色之一。因为グスルグ是战车手，所以不需要考虑人物能力，前三个人物特性也是挺不错的，都能加强战车的防御能力。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 人物相性 | クルト | —— | —— | —— |

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| ダルクスの夸り | 附近有ダルクス人（无论敌我）时，提高射击、对甲攻击和防御能力。 |
| リーダーシップ | 附近有3个或以上的同伴时，提高防御能力。 |
| 辛いもの好き | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 理想家 | 降低对人攻击和对甲攻击能力。 |
| 猜疑心 | 附近有敌兵时，降低射击和防御能力。 |

## グスルグ断章グスルグという男

てられた村

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 占领敌方全部2个据点 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关的地图面积虽大，但需要占领的两个目标据点离初始地点不远，而且都在同一条行军路线上，这无疑降低了取得S评价的难度。首先派主力部队强占区域1的左上方据点，到达区域4；然后从区域4的左下方据点派出有工作装置的战车搭桥，分别占领左上和右下的据点；最后，在区域2和敌方主力进行大规模会战即可，可以利用イムカ的武装开放，或对战车兵、战车的榴弹武器来杀伤聚集在一起的敌人。

## ジュリオ・ロッソ

ジュリオ的能力数值很一般，即使是自己最为得意的对战车兵，和许多角色相比起来也有一定的差距，其他兵种的能力数值更是不能看。但他的人物特性“调达上手”却是独一无二的，其他角色的人物特性都没有补给弹药的效果，这一点可以多多利用。经常为弹药而发愁的狙击兵以及携带榴弹武器的对战车兵，都可以考虑由他来担任。

| 人物相性 | アルフォンス | カリサ | フェリクス | イルマリ |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 调达上手 | 攻击结束后，补给全部弹药。 |
| フィーリング | 附近有相性的同伴时，提高射击、对人攻击和对甲攻击能力。 |
| 虫嫌い | 在草地时，降低射击和回避能力。 |
| 料理人の鉴 | 攻击结束后，回复HP。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 302 | 650 | 44 | 45 | 16 |
| 突击猎兵 | 313 | 300 | 43 | 44 | 18 |
| 对战车猎兵 | 372 | 250 | 53 | 51 | 24 |
| 支援猎兵 | 369 | 450 | 53 | 53 | 17 |
| 技甲猎兵 | 305 | 350 | 44 | 44 | 51 |
| 狙击猎兵 | 299 | 250 | 46 | 45 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 310 | 300 | 44 | 44 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 307 | 350 | 44 | 43 | 21 |

## ジュリオ断章剣より強きもの

すべては食材のために

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、7回合经过 |

本关建议使用具有碎冰能力的战车，并配备工作装置，这样能大大节约行军的时间，对取得S评价有很大的帮助。由于本关战场区域多，地形又比较复杂，全灭敌人是个比较艰巨的任务。建议使用命令“全域敌情收集要请”，了解敌兵配置后再出兵，做到有的放矢。

完成断章后，ジュリオ追加特性“料理人の鉴”。

## フェリクス・カウリー

フェリクス是一名能力相当平庸的角色，突击兵和对战车兵是他最为擅长的兵种，但相比之下也没有任何的能力优势。人物特性方面也没有什么可取之处，如果对他没有特殊偏爱的话，没必要派他上场。

| 人物相性 | アルフォンス | ジュリオ | セルジュ | クラリッサ |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 勇猛果敢 | 附近有3个或以上的敌兵时，射击和对甲攻击能力提升。 |
| 世话好き | 附近有同伴时，提高回避能力。 |
| 钝感 | 受到迎击时，降低回避能力。 |
| 仲间の绊 | 附近有3个或以上的同伴时，提高对甲攻击和防御能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 311 | 650 | 47 | 28 | 16 |
| 突击猎兵 | 378 | 300 | 54 | 32 | 18 |
| 对战车猎兵 | 383 | 250 | 56 | 31 | 24 |
| 支援猎兵 | 325 | 450 | 47 | 28 | 17 |
| 技甲猎兵 | 314 | 350 | 46 | 27 | 51 |
| 狙击猎兵 | 308 | 250 | 48 | 27 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 319 | 300 | 46 | 27 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 316 | 350 | 46 | 26 | 21 |

## フェリクス断章 I for all

守りたいもの

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、5回合经过 |

敌全灭的关卡一般都没有什么取巧的手段，很多时候灭敌的效率和运气都有很大关系，战车一定要配备工作装置用来提高行军效率。区域1的初期配置部队应迅速占领下方据点，从该据点发兵再慢慢蚕食所有敌人。区域5的初期配置部队也应以右下或左下据点为目标，再考虑和敌军正面交战。做好这些准备工作后，剩下就靠玩家自己的战斗技巧了。

完成断章后，フェリクス追加特性“仲间の绊”。

## アルフォンス・オークレール

アルフォンス的人物性格非常有意思，在剧情中的举手投足都给人留下了很深刻的印象。作为一名很帅气的胖子，他的HP数值很对得起他的体型；但他这种体型却也有不错的回避数值，就令人刮目相看了。虽然他的射击数值很平庸，但却有三个特性都是提升射击能力的，作为侦察兵、突击兵和机关铳兵都有不错的表现。

| 人物相性 | フェリクス | レイラ | アニカ | ジュリオ |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| ジェントルマン | 附近有同伴时，提高射击能力。 |
| 俊敏 | 在每回合前两个CP行动时，提高射击能力。 |
| 自意识过剩 | 受到迎击时，降低回避能力。 |
| 名推理 | 提高射击和回避能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 484 | 650 | 39 | 61 | 16 |
| 突击猎兵 | 425 | 300 | 32 | 51 | 18 |
| 对战车猎兵 | 433 | 250 | 33 | 50 | 24 |
| 支援猎兵 | 429 | 450 | 33 | 52 | 17 |
| 技甲猎兵 | 488 | 350 | 38 | 59 | 51 |
| 狙击猎兵 | 407 | 250 | 34 | 52 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 422 | 300 | 33 | 51 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 418 | 350 | 32 | 49 | 21 |

## アルフォンス断章ガリアの隼

### 隼の目は欺けない

| 胜利条件 | 护送装甲车到达指定地点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、6回合经过、护送用装甲车被击破、士气为0 |

断章中少有的护送关卡，虽然打起来比一般关卡费事得多，但本关却不像一般的护送关卡那么麻烦，无论是行军路线还是沿途的敌兵都没有给玩家制造什么困难。建议步步为营，在完全攻克一个区域的据点后再让战车移动，同时护送部队也要跟上。另外，优先解决掉敌方那些拥有对甲攻击的兵种以及炮台，否则轮到敌方行动时，脆弱的装甲车是禁不起这些攻击的。

完成断章后，アルフォンス追加特性“名推理”。

## ダイト

性格很阴沉的一个角色，回避能力很差但射击能力比较好。虽然他的初始兵种是技甲兵，但实际上狙击兵或侦察兵才能更好地发挥出他的能力。与エイミ－在一起时发动“妹の面影”特性，也符合狙击兵和侦察兵的战斗风格。

| 人物相性 | エイミー | ヴァレリー | シン | —— |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 器用 | 提高射击能力。 |
| ダルクスの绊 | 附近有ダルクス人（无论敌我）时，提高防御能力。 |
| 悲观主义 | AP低于一半时，降低回避能力。 |
| 人嫌い | 附近有同伴时，降低对人攻击能力。 |
| 妹の面影 | エイミ－在附近时，提高对人攻击能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 315 | 650 | 57 | 30 | 16 |
| 突击猎兵 | 327 | 300 | 56 | 29 | 18 |
| 对战车猎兵 | 332 | 250 | 58 | 29 | 24 |
| 支援猎兵 | 329 | 450 | 58 | 30 | 17 |
| 技甲猎兵 | 375 | 350 | 66 | 34 | 51 |
| 狙击猎兵 | 369 | 250 | 69 | 35 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 324 | 300 | 57 | 29 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 321 | 350 | 56 | 28 | 21 |

## エイミ－・アップル

エイミ－的射击和回避数值都比较出色，自身的人物特性又是以提升射击和回避能力为主，选择侦察兵、突击兵或狙击兵时都是很不错的。机关铳兵的能力数值加成虽然好过突击兵，但由于攻击方式的问题，实际上突击兵更能发挥出她的射击能力。不过她的HP稍微低了点，在受到迎击时还是比较危险。

| 人物相性 | エリオット | レイラ | アニカ | ダイト |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 放っておけない | 附近有相性的同伴时，提高射击能力。 |
| 小柄 | 受到迎击时，提高回避能力。 |
| さびしがりや | 附近没有同伴时，降低回避能力。 |
| 父の面影 | ダイト在附近时，提高射击和回避能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 326 | 650 | 62 | 57 | 16 |
| 突击猎兵 | 286 | 300 | 51 | 48 | 18 |
| 对战车猎兵 | 291 | 250 | 53 | 47 | 24 |
| 支援猎兵 | 288 | 450 | 53 | 49 | 17 |
| 技甲猎兵 | 279 | 350 | 51 | 47 | 51 |
| 狙击猎兵 | 274 | 250 | 54 | 48 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 333 | 300 | 61 | 56 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 281 | 350 | 51 | 46 | 21 |

## ダイト和エイミ-断章绊

### がために

| 胜利条件 | 防守我方区域4回合，或敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、我方区域被入侵 |

这种所谓的防守关卡是最让人头疼的，若要拿到S评价就必须敌全灭，但时限往往比敌全灭的关卡更苛刻，而且还要时刻留意自己的防守任务。需要防守的区域5最好配置突击兵甚至机关铳兵，在守住敌人第一波进攻后，建议使用命令“全域敌情收集要请”，战车可配备照明装置，主力部队从区域4全线突击，而区域5按兵不动即可。区域4和区域2的敌兵大多都是站立状态，用狙击兵秒杀是个不错的办法；而最后的区域5有一些蹲下的突击兵，可以考虑使用榴弹武器来解决。

完成断章后，ダイト的特性由“人嫌い”变为“妹の面影”，　エイミ－新增特性“父の面影”。

## セルジュ・リ－ベルト

セルジュ的HP和回避数值极差，但射击数值非常高，是最理想的狙击兵人选，即使相距很远的距离，也能准确地一击爆头。如果转职成对战车兵的话，那么也能精准地瞄准战车的弱点给予痛击。但是セルジュ的正面战斗能力太差了，作为侦察兵和突击兵的话，如果不能一次攻击将敌兵秒杀，被还击时就比较危险了。

| 人物相性 | シン | クルト | フェリクス | ザハール |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 秘めた斗志 | 区域内同伴数量比敌兵少时，提高防御能力。 |
| 军人の夸り | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 虚弱体质 | AP低于一半时，降低防御能力。 |
| とだえた未来 | AP低于一半时，降低射击能力。 |
| 一筋の光 | AP低于一半时，提高射击和对人攻击能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 224 | 650 | 71 | 25 | 16 |
| 突击猎兵 | 232 | 300 | 69 | 25 | 18 |
| 对战车猎兵 | 235 | 250 | 72 | 24 | 24 |
| 支援猎兵 | 274 | 450 | 84 | 30 | 17 |
| 技甲猎兵 | 226 | 350 | 70 | 24 | 51 |
| 狙击猎兵 | 262 | 250 | 85 | 29 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 230 | 300 | 70 | 25 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 228 | 350 | 70 | 24 | 21 |

## セルジュ断章 战场を爱する军人

### 死地を求めて

| 胜利条件 | 防守指定目标5回合，或敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 指定目标被摧毁、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭 |

本关建议为战车配备工作装置，在区域5搭桥便于我方行军。首先在区域5派侦察兵沿左侧梯子前进，强占左下角据点；之后从区域3的左上方据点出发，强占右下角据点；来到区域1后，及时派兵支援孤立的セルジュ，并防守目标物。将区域1的敌兵消灭掉并占领据点，解决了后顾之忧后再展开反攻，回头把区域5和区域3的敌兵逐个消灭即可。

完成断章后，セルジュ的特性由“とだえた未来”变为“一筋の光”。

## レイラ·ピエロ-ニ

具有女王气质的レイラ是人气很高的角色，她的能力数值偏向于HP和回避，而射击数值略低，适合成为突击兵、技甲兵、剑甲兵之类的角色。特性“弟の思い出”能增加防御力，对这类兵种有很大的帮助。突击兵和对战车兵的能力数值修正比较高，但相比起来还是突击兵更符合她的能力特点。

| 人物相性 | アルフォンス | エイミー | アニカ | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| サディスト | 攻击开始时，提高对人攻击能力。 |
| 弟の思い出 | 在土地、草地和砂地时，提高防御能力。 |
| かんしゃく | 附近有3个或以上的同伴时，降低防御能力。 |
| 世界の支配者 | 附近有同伴时，提高对人攻击能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 316 | 650 | 36 | 50 | 16 |
| 突击猎兵 | 384 | 300 | 42 | 58 | 18 |
| 对战车猎兵 | 390 | 250 | 43 | 56 | 24 |
| 支援猎兵 | 331 | 450 | 37 | 50 | 17 |
| 技甲猎兵 | 319 | 350 | 36 | 48 | 51 |
| 狙击猎兵 | 314 | 250 | 37 | 49 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 325 | 300 | 36 | 49 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 322 | 350 | 36 | 47 | 21 |

## レイラ断章 比类なき女

### 平和のための战い

| 胜利条件 | 消灭指定目标 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

需要消灭的指定目标一共有3个，分布在战场的3个区域内。其中区域4和区域1的指定目标比较容易解决，因为我方初始配置部队离它们很近，靠对战车兵以及狙击兵的对战车狙击枪进行远距离攻击即可；区域2就稍微有点麻烦，要先通过区域4或区域1的据点才能到达。在区域2中与之相通的两个据点，相距指定目标的距离都差不多，可以事先使用“局地敌情收集要请”等命令来观察区域2的敌兵位置，然后再选择更容易突破的路线。

完成断章后，レイラ追加特性“世界の支配者”。

## アニカ·オルコット

她的HP数值在女性角色中是最高的，但射击和回避数值就比较差，这样的能力设定倒也很符合她的性格特点。她的人物特性“尊敬のまなざし”和“本当の强さ”都可以增加防御能力，对于需要冲锋的兵种来说是非常有用的。相比之下，突击兵和剑甲兵具有更好的能力数值修正，但从她的能力特点上来说，除了侦察兵和狙击兵以外的其他兵种都很适合她，若是选择对战车兵的话，建议配备榴弹武器。

| 人物相性 | フレデリカ | カリサ | ザハール | エイダ |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 尊敬のまなざし | 附近有相性的同伴时，提高防御能力。 |
| 野菜万岁 | 在土地、草地和砂地时，提高对人攻击和对甲攻击能力。 |
| 计算まちがい | 降低射击能力。 |
| 猪突猛进 | 受到迎击时，降低回避能力。 |
| 本当の强さ | 受到迎击时，提高防御和回避能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 388 | 650 | 31 | 31 | 16 |
| 突击猎兵 | 471 | 300 | 35 | 36 | 18 |
| 对战车猎兵 | 409 | 250 | 31 | 30 | 24 |
| 支援猎兵 | 405 | 450 | 31 | 31 | 17 |
| 技甲猎兵 | 392 | 350 | 30 | 30 | 51 |
| 狙击猎兵 | 385 | 250 | 31 | 31 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 399 | 300 | 30 | 30 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 464 | 350 | 35 | 35 | 21 |

## アニカ断章 拳污れなく、道险し

### その拳に宿るは正义

| 胜利条件 | 占领敌方全部3个据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中战车建议配备工作装置，虽然任务条件是占领3个据点，看起来比较麻烦，但实际上这3个据点不但在一条行军路线上，而且守卫的

敌兵也很弱，实际打起来还是很轻松的。建议先用狙击兵或对战车兵，将拦路的敌兵消灭掉，再派侦察兵就可以一口气把沿路的据点统统占领。在各个断章中本关算是比较简单的。

完成断章后，アニカ的特性由“猪突猛进”变为“本当の强さ”。

## グロリア・ダレル

グロリア的能力特点和セルジュ有些相似，都是射击高但HP和回避低，区别在于适应兵种的不同。グロリア的对战车兵具有超高的射击数值，这是其最大的亮点，相当于一把不能变焦瞄准但攻击力更强的对战车狙击枪，在瞄准敌战车和炮台的弱点时非常好用。而机关铳兵的射击数值高虽然不是坏事，但由于攻击方式以及グロリア贫弱体质的问题，机关铳兵似乎并不是个好选择。

| 人物相性 | フレデリカ | カリサ | ザハール | エイダ |
|---|---|---|---|---|

**人物特性**

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 暗社会の人脉 | 在夜晚环境下，提高对人攻击能力。 |
| 姐御肌 | 附近有同伴时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 腰痛 | 蹲下时，降低防御能力。 |
| 彼女の正义 | 受到迎击时，提高射击和防御能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 252 | 650 | 72 | 26 | 16 |
| 突击猎兵 | 261 | 300 | 70 | 26 | 18 |
| 对战车猎兵 | 310 | 250 | 86 | 30 | 24 |
| 支援猎兵 | 263 | 450 | 73 | 26 | 17 |
| 技甲猎兵 | 254 | 350 | 71 | 25 | 51 |
| 狙击猎兵 | 249 | 250 | 74 | 26 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 303 | 300 | 84 | 30 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 256 | 350 | 71 | 25 | 21 |

### グロリア断章 暗暗に栖む老女

**深い暗暗の底で**

| 胜利条件 | 占领敌方本据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中建议战车配备掘削装甲，能缩短行军路线。一开始不要在初始的区域5配属战车，而是先派具有对甲攻击能力的兵种消灭掉敌方战车，占领右下方据点；之后从区域4的左上方据点派出战车，摧毁两块岩石后直接占领左下方据点；最后区域2的据点靠主力部队强攻拿下就大功告成了，而区域2的敌军其实没有必要去理会，也不需要一开始派出重兵。

完成断章后，グロリア追加特性“彼女の正义”。

## ヴァレリー・エインズレイ

ヴァレリー的能力特点和セルジュ、グロリア比较类似，也是高射击低HP低回避的类型，不过她的能力数值没有前两位那么出色，而且得到能力数值修正的兵种是侦察兵和支援兵，而狙击兵和对战车兵的能力就很一般了。不过她的人物特性还是不错的，“才女”这个特性能像“俊英”那样提升全能力，是很难能可贵的。

| 人物相性 | リエラ | マルギット | クラリッサ | ダイト |
|---|---|---|---|---|

**人物特性**

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 冷静 | 受到迎击时，提高射击能力。 |
| 才女 | 提高射击、回避、对人攻击、对甲攻击、防御和异常状态耐性能力。 |
| おしゃべり | 附近有相性的同伴时，降低射击能力。 |
| 知的好奇心 | 发现敌兵时，降低回避能力。 |
| 历史の扉 | HP低于一半时，提高防御和回避能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 277 | 650 | 71 | 32 | 16 |
| 突击猎兵 | 243 | 300 | 59 | 27 | 18 |
| 对战车猎兵 | 247 | 250 | 62 | 26 | 24 |
| 支援猎兵 | 287 | 450 | 72 | 32 | 17 |
| 技甲猎兵 | 237 | 350 | 59 | 27 | 51 |
| 狙击猎兵 | 233 | 250 | 62 | 27 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 241 | 300 | 60 | 27 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 239 | 350 | 59 | 26 | 21 |

### ヴァレリ-断章 隠された真実を求めて

**ひとつだけの真实**

| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

战车建议配备工作装置和散水装置，工作装置用来搭桥，而散水装置则是解除区域内的热射效果，否则的话单位的移动力就会下降，对取得S评价会带来一些障碍。敌兵数量虽多但实力并不强，没有战车和炮台，几乎都是初级兵种，而且处于蹲下状态的敌兵也很少，所以侦察兵和狙击兵可以派上很大用场，尤其是侦察兵，不但在行军方面有优势，而且只要武器精良，也完全有把握在一回合干掉一个敌兵。敌兵密集的地方可以用イムカ的武装开放来一起解决。

完成断章后，ヴァレリー的特性由“知的好奇心”变为“历史の扉”。

## ザハール・アロンソ

ザハール的射击数值挺不错，而突击兵和剑甲兵的射击数值居然比其他兵种还高，多少让人感到有些意外。无法利用射击能力的剑甲兵可以忽略不计，突击兵不但有可观的能力加成，而且他的特性也几乎都是为突击兵的战斗风格而量身准备的，不过“酔っぱらい”这个特性就有点麻烦了，尽可能保持在高士气的状态下阻止这类负面特性的发动。

| 人物相性 | エリオット | グロリア | セルジュ | イルマリ |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 破天荒 | HP低于一半时，提高对人攻击能力。 |
| 军人の夸り | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 醉っぱらい | AP低于一半时，自动终止行动。 |
| 祖国への想い | 在我方据点时，提高射击和回避能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 319 | 650 | 58 | 32 | 16 |
| 突击猎兵 | 387 | 300 | 67 | 37 | 18 |
| 对战车猎兵 | 336 | 250 | 59 | 31 | 24 |
| 支援猎兵 | 333 | 450 | 59 | 32 | 17 |
| 技甲猎兵 | 322 | 350 | 57 | 31 | 51 |
| 狙击猎兵 | 316 | 250 | 60 | 32 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 327 | 300 | 58 | 31 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 381 | 350 | 67 | 36 | 21 |

## ザハール断章 老将军、ザハール

### 老将の战い

| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、5回合经过 |

首先战车需要配备工作装置，在区域4搭桥；接下来需要迅速占领区域4的左下方据点，打通通向区域1的道路，并在区域1派兵进攻。然后就是区域4和区域1的两个战场分别与敌兵进行会战，把各自区域的敌兵消灭殆尽后，再集结来到区域3合流，将最后的敌兵消灭掉即可。注意多多利用连携攻击和迎击。

完成断章后，ザハール追加特性“祖国への想い”。

## シン・ヒューガ

シン的各项能力都比较均衡，其中侦察兵和剑甲兵拥有较好的能力数值修正。虽然他武士的外形很容易让人把他和剑甲兵联系在一起，但实际上剑甲兵不太需要高回避能力，射击能力更是毫无用途，而他提升射击和回避能力的特性显然也和剑甲兵没有什么关联，作为侦察兵倒是个不错的人选。

| 人物相性 | セルジュ | クラリッサ | ダイト | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 心眼 | 提高射击和回避能力。 |
| 我が道を行く | 附近有同伴时，提高回避能力。 |
| 异国の生まれ | 在金属或石板地面时，降低对人攻击能力。 |
| 忠诚心 | 附近有同伴时，提高射击和防御能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 341 | 650 | 60 | 58 | 16 |
| 突击猎兵 | 300 | 300 | 50 | 49 | 18 |
| 对战车猎兵 | 305 | 250 | 52 | 48 | 24 |
| 支援猎兵 | 303 | 450 | 52 | 50 | 17 |
| 技甲猎兵 | 292 | 350 | 50 | 48 | 51 |
| 狙击猎兵 | 287 | 250 | 53 | 49 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 297 | 300 | 51 | 49 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 347 | 350 | 59 | 56 | 21 |

## シン断章 真の忠义

### 忠义の战い

| 胜利条件 | 消灭敌方指挥重战车 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

首先派侦察兵从区域4的右上方据点出发，强占右下方据点。接着在区域2派我方主力部队，消灭掉重战车和其他敌兵后，一路前进占领左侧中间位置的据点。然后派技甲兵从区域3右下方据点出发，沿下方小路前进，一路清理掉障碍后，占领左下方据点。最后集中派对战车兵或其他对甲攻击兵种，集中击溃区域1的敌方指挥重战车即可。

完成断章后，シン追加特性“忠诚心”。

## セドリック・ドレーク

セドリック的HP和射击数值很高，回避略差，很适合扮演正面冲锋射击的角色。虽然突击兵和机关铳兵都是这种战斗类型，但机关铳兵的攻击方式不是很能够发挥出如此高的射击能力，相比之下突击兵的实用性就更强一些。

| 人物相性 | フレデリカ | カリサ | エイダ | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 大犯罪人 | 附近有同伴时，降低防御和回避能力。 |
| 强运 | 提高防御和回避能力。 |
| ダルクス嫌い | 附近有ダルクス人（无论敌我）时，降低防御能力。 |
| 腐れ缘 | エイダ在附近时，提高射击和回避能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 377 | 650 | 62 | 31 | 16 |
| 突击猎兵 | 458 | 300 | 71 | 36 | 18 |
| 对战车猎兵 | 397 | 250 | 63 | 30 | 24 |
| 支援猎兵 | 394 | 450 | 62 | 31 | 17 |
| 技甲猎兵 | 380 | 350 | 61 | 30 | 51 |
| 狙击猎兵 | 374 | 250 | 63 | 31 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 454 | 300 | 72 | 36 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 384 | 350 | 61 | 29 | 21 |

## エイダ・アンゾルゲ

エイダ是射击超高但HP和回避较差的角色，最大的亮点莫过于她身为对战车兵时的射击能力，居然是全角色全兵种之最！她作为狙击兵时当然也不含糊，高达89的射击数值是没有任何人可以比的。考虑到她的特性效果，突击兵之类的职业其实也挺适合她的，只是HP和回避太低，必须做到一击必杀才行。

| 人物相性 | セドリック | グロリア | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 元エリート | 附近有3个或以上敌兵时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 都会育ち | 在石板地面时，提高防御能力。 |
| 古伤 | 降低射击和回避能力。 |
| 腐れ缘 | セドリック在附近时，提高射击和回避能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 246 | 650 | 74 | 31 | 16 |
| 突击猎兵 | 255 | 300 | 72 | 31 | 18 |
| 对战车猎兵 | 303 | 250 | 89 | 35 | 24 |
| 支援猎兵 | 257 | 450 | 75 | 31 | 17 |
| 技甲猎兵 | 248 | 350 | 73 | 30 | 51 |
| 狙击猎兵 | 288 | 250 | 89 | 36 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 253 | 300 | 74 | 30 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 250 | 350 | 73 | 29 | 21 |

## セドリック和エイダ断章 歪んだふたり

### 敌包围网を突破せよ

| 胜利条件 | 占领敌方全部3个据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

在本关开始前的剧情事件中，エイダ会加入队伍并在本关中和セドリック一起强制出击。战车最好选择有碎冰能力的，而且配备上工作装置，从而提高行军效率。首先从区域4出发，派出具有对甲攻击能力的兵种，分别将上方、右侧和下方三个据点悉数占领。之后兵分三路，分别强占各自区域的目标据点就可以了。敌兵实力较弱，基本上都是初级兵种，但敌战车却是中战车—F型，要保证我方有足够的对甲攻击能力。

完成断章后，セドリック和エイダ追加特性“腐れ绿”。

## マルギット・ラヴェリ

マルギット的能力特点类似于エイダ，同样也擅长对战车兵，射击数值非常高。不过她的HP有点低，即使有“胜ち气”和“お娘样”这两个提高抗击打能力的特性，也至多是相互抵消。“指挥官の自觉”结合连携攻击的效果还是不错的。

| 人物相性 | ヴァレリー | クラリッサ | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 胜ち气 | 受到迎击时，所受伤害减半。 |
| お娘样 | 在石板地面时，提高防御能力。 |
| 迷子 | 附近没有同伴时，降低射击和回避能力。 |
| パニック | 受到迎击时，降低对人攻击能力。 |
| 指挥官の自觉 | 附近有同伴时，提高射击和对人攻击能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 275 | 650 | 79 | 35 | 16 |
| 突击猎兵 | 242 | 300 | 66 | 29 | 18 |
| 对战车猎兵 | 288 | 250 | 80 | 34 | 24 |
| 支援猎兵 | 244 | 450 | 68 | 30 | 17 |
| 技甲猎兵 | 236 | 350 | 66 | 29 | 51 |
| 狙击猎兵 | 231 | 250 | 69 | 30 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 240 | 300 | 67 | 29 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 238 | 350 | 66 | 28 | 21 |

## マルギット断章 奈落に咲いた高岭の花

### サイド・アタック

| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中クルト出击不可，也就意味着不能使用命令，但好在本关战场面积不大，S评价也要求在5回合内完成，条件比较宽松。区域2的敌兵数量较多，用イムカ的武装开放是个好主意。之后兵分两路，一支部队在区域1，配合初始配属部队歼敌，另一只部队先占领区域2的左上方据点，打通区域5的道路。最后集结力量逐个搜寻区域5的敌兵即可。

完成断章后，マルギット的特性由“パニック”变为“指挥官の自觉”。

## クラリッサ・キャラハン

她的射击和回避数值比较出色，作为支援兵时也拥有最好的能力数值修正，但支援兵恰恰不怎么需要这两项能力，毕竟不是一个战斗单位。虽然支援兵的攻击力不亚于侦察兵，移动力也不错，但缺少手榴弹武器，在蹲下或潜伏的敌兵面前就会束手无策，HP能多一点才是最重要的。

| 人物相性 | ヴァレリー | シン | フェリクス | マルギット |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 纯情 | 附近有1个以上的同伴时，提高射击能力。 |
| 平等な心 | 附近有ガリア人以外的同伴时，提高射击能力。 |
| 薄幸 | 受到迎击时，降低防御和回避能力。 |
| 彼の面影 | 降低射击和回避能力。 |
| 揺るがぬ想い | 攻击完成后，回复HP。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 274 | 650 | 55 | 47 | 16 |
| 突击猎兵 | 284 | 300 | 53 | 47 | 18 |
| 对战车猎兵 | 289 | 250 | 56 | 45 | 24 |
| 支援猎兵 | 335 | 450 | 65 | 56 | 17 |
| 技甲猎兵 | 325 | 350 | 63 | 54 | 51 |
| 狙击猎兵 | 271 | 250 | 56 | 47 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 281 | 300 | 54 | 46 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 279 | 350 | 54 | 45 | 21 |

## クラリッサ断章 罪と嘘

### 暁の出击

| 胜利条件 | 占领敌方全部3个据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关的胜利条件看似麻烦，但实际上这3个目标据点都在同一条行军路线上，而且距离不远，守备力量又比较薄弱，整体来说是比较容易的一关。战车建议配备工作装置和照明装置，区域4的右下方据点只需要靠初期配置部队即可攻克，其它敌兵不需要理会；区域2可以考虑用战车搭桥，然后派一支小队沿左侧和上方前进，绕开敌方主力，分别占领左上方和右上方两个据点；区域3的据点只需要强攻就够了。在行军时注意绕开敌方探照灯的巡视，否则会招来榴弹攻击，为我方行军徒增麻烦。

完成断章后，クラリッサ的特性由“彼の面影”变为“揺るがぬ想い”。

## エリオット・オーツ

エリオット的回避数值是全角色中最高的，但HP和射击能力较低，实际战斗能力也并不理想。侦察兵是エリオット的得意兵种，而且回避也是最高的，但射击能力不理想，如果不能瞄准爆头的话，那只能祈祷在受到反击时成功回避了。

| 人物相性 | エイミー | フレデリカ | ザハール | イルマリ |
|---|---|---|---|---|

**人物特性**

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 女好き | 附近有女性同伴时，提高射击能力。 |
| 子供好き | 在我方据点时，提高防御能力。 |
| おしゃべり | 附近有相性的同伴时，降低射击能力。 |
| 淡い思い出 | 提高射击和回避能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 314 | 650 | 41 | 71 | 16 |
| 突击猎兵 | 276 | 300 | 34 | 59 | 18 |
| 对战车猎兵 | 280 | 250 | 36 | 58 | 24 |
| 支援猎兵 | 278 | 450 | 35 | 60 | 17 |
| 技甲猎兵 | 316 | 350 | 41 | 69 | 51 |
| 狙击猎兵 | 264 | 250 | 36 | 60 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 273 | 300 | 35 | 59 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 271 | 350 | 35 | 57 | 21 |

### エリオット断章 真の愛を騙る者

**人质救出作战**

| 胜利条件 | 消灭敌机关铳兵长 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关的胜利条件在断章中应该是最轻松的，难度也非常低。在区域1的初期配置部队没必要和敌方展开正面会战，可以派侦察兵从下方前进，直接从高塔这条路绕到右上方据点的位置将据点强占，必要情况下可以使用“全力破坏”或“全力攻击”等命令，力求一次性解决掉据点守兵。然后在区域2派出狙击兵，轮番攻击敌机关铳兵长就大功告成。根据敌兵配置情况，敌机关铳兵长周围可能会有一些机关铳座，但只要不影响狙击兵的行军和攻击，那就可以不必理会。

完成断章后，イルマリ追加特性“淡い思い出”。

## イルマリ

イルマリ的能力特点是高射击低HP低回避，作为狙击兵是个不错的人选，两个提升对人攻击能力的特性对狙击兵的帮助是非常大的。他同样也擅长于支援兵，不但射击高而且HP也不是很低，但是拿支援兵去瞄准射击本来就是没有意义的事情，至多也就是在他修炼支援兵等级时能起到一些作用吧。

| 人物相性 | リエラ | エリオット | ザハール | ジュリオ |
|---|---|---|---|---|

**人物特性**

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 浮世离れ | 攻击开始时，提高对人攻击能力。 |
| リエラ好き | リエラ在附近时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 面倒くさがり | 受到迎击时，降低回避能力。 |
| 情热のメロディー | 攻击结束后，HP全回复。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 263 | 650 | 69 | 28 | 16 |
| 突击猎兵 | 272 | 300 | 67 | 27 | 18 |
| 对战车猎兵 | 277 | 250 | 70 | 26 | 24 |
| 支援猎兵 | 321 | 450 | 81 | 32 | 17 |
| 技甲猎兵 | 265 | 350 | 67 | 27 | 51 |
| 狙击猎兵 | 307 | 250 | 82 | 32 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 270 | 300 | 68 | 27 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 267 | 350 | 67 | 26 | 21 |

### イルマリ断章 一途な男

**おとり作战**

| 胜利条件 | 防守我方本据点8回合，或敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭 |

防守8回合的胜利条件可以完全无视掉，因为要取得S评价的话，只有敌全灭一条路可走。“全域敌情收集要请”的命令是非常必要的，尽管因为战场面积大，地形也不算开阔，在寻找敌兵时必然会耗费不少时间，反倒不如使用命令更为合算。敌兵基本都是初级兵种，但中战车—F型却很让人头疼，强力的对甲攻击还是必不可少的。

完成断章后，イルマリ追加特性“情热のメロディー”。

## ジゼル・フレミング

ジゼル作为突击兵时有较高的射击数值，再加上多项提升射击能力的特性，是一个不错的突击兵人选，突击兵若能瞄准头部攻击的话，将会造成很大的伤害。不过她的HP不高，用来冲锋陷阵可能有些勉强。

| 人物相性 | —— | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

**人物特性**

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 夜目 | 在夜晚环境下，提高射击能力。 |
| ひとりが好き | 附近没有同伴时，提高射击能力。 |
| 贫弱な体 | AP低于一半时，降低防御能力。 |
| おともだち | 附近有同伴时，提高射击和防御能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 263 | 650 | 65 | 38 | 16 |
| 突击猎兵 | 319 | 300 | 75 | 44 | 18 |
| 对战车猎兵 | 277 | 250 | 66 | 36 | 24 |
| 支援猎兵 | 274 | 450 | 66 | 38 | 17 |
| 技甲猎兵 | 265 | 350 | 64 | 37 | 51 |
| 狙击猎兵 | 260 | 250 | 67 | 38 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 270 | 300 | 64 | 37 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 314 | 350 | 75 | 43 | 21 |

## ジゼル断章 アンタッチャブル・レディ

### 危险な香り

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 占领敌方本据点 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

在初期配置部队时，由于ジゼル是在区域1强制出击，需要适当派兵保护，但主力部队应集中部署在区域4，因为从区域4出发前往区域2的敌方本据点这条路线比较近。首先从区域4派出主力部队，争取在一回合内将左下方的据点占领，接下来从区域2的右上方据点出兵防守住该据点，然后下回合再派主力部队把左上方的敌方本据点强占就可以了。至于区域1，完全没必要去主动出击。

完成断章后，ジゼル追加特性“おともだち”。

## フレデリカ・リップス

HP较高的女性角色，让人很难和她妩媚的外表联系在一起，在男性同伴的帮助下，她能借助特性进一步提升能力。无论是冲锋陷阵还是远程狙击，フレデリカ的表现还都算不错，不过令人困惑的是，フレデリカ转职成对战车兵、技甲兵和剑甲兵这几个重型兵种时反而比较脆弱，HP数值几乎和狙击兵属于一个水准。

| 人物相性 | エリオット | カリサ | セドリック | グロリア |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 男好き | 附近有男性同伴时，提高射击能力。 |
| 诱惑 | 附近有同伴时，提高射击和对人攻击能力。 |
| オバケ嫌い | 在夜晚环境下，降低射击能力。 |
| 情报通 | 提高回避和防御能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 343 | 650 | 56 | 46 | 16 |
| 突击猎兵 | 353 | 300 | 55 | 45 | 18 |
| 对战车猎兵 | 306 | 250 | 49 | 38 | 24 |
| 支援猎兵 | 304 | 450 | 48 | 39 | 17 |
| 技甲猎兵 | 293 | 350 | 47 | 38 | 51 |
| 狙击猎兵 | 288 | 250 | 49 | 39 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 399 | 300 | 47 | 38 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 296 | 350 | 47 | 37 | 21 |

## フレデリカ断章 恐い女

### 帝国军精锐部队との战い

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方单位全灭 |
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

虽然本关的名称是同帝国军的精锐部队作战，但实际上敌兵不算很强，并不难对付。初期在区域1和区域3配置的部队先逐个将各自区域的敌兵击破后，占领各自的据点；然后双管齐下，派出主力部队消灭区域2的敌兵就可以了。由于某些敌兵躲藏在草丛中，所以不妨使用“局地敌情收集要请”等命令来把这些敌兵一起揪出来。

完成断章后，フレデリカ追加特性“情报通”。

## ラルゴ・ポッテル

1代中第7小队主力成员之一，拥有全角色中最为出色的HP，而且“豪放磊落”这个特性更是具有原地复活的效果，可以和兵种的终极特性相提并论。ラルゴ的射击比较差，建议选择那些不需要射击能力的兵种，比如技甲兵、剑甲兵等等，如果选择对战车兵时可以享受到可观的能力数值修正，但把武器换成迫击枪可能更好一点。

| 人物相性 | ロージー | ヤン | エレノア | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 豪放磊落 | HP降为0时，HP全回复。 |
| 仲间意识 | 附近有和自己同兵种的同伴时，提高回避能力。 |
| 野菜万岁 | 在土地、草地和砂地时，提高对人攻击和对甲攻击能力。 |
| 自然儿 | 在石板地面时，降低防御能力。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 444 | 650 | 32 | 30 | 16 |
| 突击猎兵 | 460 | 300 | 31 | 29 | 18 |
| 对战车猎兵 | 547 | 250 | 38 | 34 | 24 |
| 支援猎兵 | 464 | 450 | 32 | 30 | 17 |
| 技甲猎兵 | 528 | 350 | 37 | 34 | 51 |
| 狙击猎兵 | 440 | 250 | 33 | 30 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 456 | 300 | 31 | 29 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 452 | 350 | 31 | 28 | 21 |

## ロージー

ロージー同样也是第7小队的主力，她的特性和能力几乎都是为突击兵而准备的，算是最好用的突击兵人选之一。她身为侦察兵和狙击兵时的射击数值居然还不如对战车兵和突击兵，让人感到非常意外。

| 人物相性 | ラルゴ | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

### 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 胜ち气 | 受到迎击时，所受伤害减半。 |
| 姐御肌 | 附近有同伴时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 歌の力 | 附近有同伴时，提高射击和对人攻击能力。 |
| 砂尘アレルギー | 在砂地时，HP减少。 |

### 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 278 | 650 | 59 | 35 | 16 |
| 突击猎兵 | 338 | 300 | 68 | 40 | 18 |
| 对战车猎兵 | 343 | 250 | 71 | 39 | 24 |
| 支援猎兵 | 291 | 450 | 60 | 35 | 17 |
| 技甲猎兵 | 281 | 350 | 58 | 33 | 51 |
| 狙击猎兵 | 276 | 250 | 61 | 34 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 286 | 300 | 59 | 34 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 283 | 350 | 58 | 33 | 21 |

## ヴァイス・イングルバード

第7小队的重要成员之一，综合能力比较高，特性也不过不失，也是突击兵的良好人选。选择对战车兵时可以考虑装备迫击炮。

| 人物相性 | アイカ | ファイナ | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| リーダーシップ | 附近有3个及以上的同伴时，提高防御能力。 |
| 逆境好き | 受到迎击时，对人攻击能力提升。 |
| 自然儿 | 在石板地面时，降低防御能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 344 | 650 | 47 | 44 | 16 |
| 突击猎兵 | 418 | 300 | 54 | 51 | 18 |
| 对战车猎兵 | 425 | 250 | 56 | 50 | 24 |
| 支援猎兵 | 360 | 450 | 47 | 44 | 17 |
| 技甲猎兵 | 348 | 350 | 46 | 42 | 51 |
| 狙击猎兵 | 341 | 250 | 48 | 44 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 354 | 300 | 46 | 43 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 351 | 350 | 46 | 42 | 21 |

## ファイナセラーズ

ファイナ的得意兵种为侦察兵和支援兵，HP较高是其最大的特点，“月の力”是很珍贵的特性，能使持续作战能力有显著提升。

| 人物相性 | アイカ | ヴァイス | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 月の力 | 攻击结束后，回复HP。 |
| 夜目 | 在夜晚环境下，提高射击能力。 |
| 异国の生まれ | 在金属和石板地面时，降低对人攻击能力。 |
| 世间知らず | 附近没有相性的同伴时，降低射击能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 366 | 650 | 66 | 45 | 16 |
| 突击猎兵 | 322 | 300 | 54 | 37 | 18 |
| 对战车猎兵 | 328 | 250 | 57 | 36 | 24 |
| 支援猎兵 | 380 | 450 | 66 | 45 | 17 |
| 技甲猎兵 | 314 | 350 | 55 | 37 | 51 |
| 狙击猎兵 | 308 | 250 | 57 | 38 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 319 | 300 | 55 | 37 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 316 | 350 | 55 | 36 | 21 |

## アイカ・トンプソン

综合能力比较出色，作为突击兵时各项能力都达到了一个比较高的水准，只是特性和其他角色相比略显平庸。

| 人物相性 | ヴァイス | ファイナ | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| フィーリング | 附近有相性的同伴时，提高对人攻击和对甲攻击能力。 |
| アドレナリン | AP低于一半时，提高防御能力。 |
| 花粉症 | 在草地时，HP慢慢减少。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 382 | 650 | 51 | 53 | 16 |
| 突击猎兵 | 394 | 300 | 50 | 52 | 18 |
| 对战车猎兵 | 342 | 250 | 44 | 43 | 24 |
| 支援猎兵 | 339 | 450 | 44 | 45 | 17 |
| 技甲猎兵 | 327 | 350 | 42 | 44 | 51 |
| 狙击猎兵 | 321 | 250 | 44 | 45 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 333 | 300 | 43 | 44 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 330 | 350 | 42 | 43 | 21 |

## ガリア第7小队断章 中部战线を打开せよ

### 一瞬にかけた强袭

| 胜利条件 | 占领敌方本据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中玩家控制的是第7小队成员，也就是《战场的女武神》1代的主角以及同伴们，主角和NAMELESS部队在本关中不会出场，而且也不能使用命令以及特殊能力。虽然第7小队的成员个个都是精英，但毕竟大多人都是初级兵种，而且一共只有10人，完全没有跟敌方硬拼的本钱。此外，战车和人员装备不可更换，更无法为人员转职，整只部队居然只有アリシア一人是侦察兵，难度可以说是非常大的。建议走“区域1→区域3→区域4”这样的路线，不必要的敌兵尽量不杀，把CP尽可能留给行军和占领据点上。アリシア是队伍中最为重要的成员，不但要保证她的安全，而且尽量要让她每一次行动都走到最远的距离。

完成断章后，ラルゴ、ロージー、ヴァイス、アイカ和ファイナ加入队伍，但1代两位主角ウェルキン和アリシア却没有加入。

## バルドレン・ガッセナール

バルドレン是2代的最终BOSS，能在本作中使用确实让人感到非常激动。虽然他的能力很出色，但和クルト相比还是略逊一筹，再加上特性也只是一般水准，他的整体实力至多也就是和クルト的同伴们持平。バルドレン的得意兵种是突击兵和对战车兵，而且射击数值也很高。

| 人物相性 | オドレイ | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 军人の夸り | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 护国の思い | 在我方据点时，提高防御能力。 |
| ガッセナール家 | オドレイ在附近时，提高射击和对甲攻击能力。 |
| 不器用 | 降低射击能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 341 | 650 | 60 | 30 | 16 |
| 突击猎兵 | 414 | 300 | 69 | 35 | 18 |
| 对战车猎兵 | 420 | 250 | 72 | 34 | 24 |
| 支援猎兵 | 356 | 450 | 61 | 30 | 17 |
| 技甲猎兵 | 344 | 350 | 59 | 29 | 51 |
| 狙击猎兵 | 338 | 250 | 62 | 30 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 350 | 300 | 60 | 29 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 347 | 350 | 59 | 28 | 21 |

## オドレイ・ガッセナール

オドレイ是バルドレン的妹妹，也是2代的BOSS之一，回避数值较高但HP和射击比较低，再加上平庸的特性，总体来看也就是个二流角色而已，对她有爱的话倒也不妨用用。

| 人物相性 | バルドレン | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 冷静 | 受到迎击时，提高射击能力。 |
| 神への祈り | HP低于一半时，提高回避能力。 |
| ガッセナール家 | バルドレン在附近时，提高射击和对甲攻击能力。 |
| きれい好き | 在土地和草地时，降低射击能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 243 | 650 | 41 | 58 | 16 |
| 突击猎兵 | 251 | 300 | 40 | 57 | 18 |
| 对战车猎兵 | 299 | 250 | 49 | 66 | 24 |
| 支援猎兵 | 297 | 450 | 48 | 68 | 17 |
| 技甲猎兵 | 245 | 350 | 40 | 56 | 51 |
| 狙击猎兵 | 240 | 250 | 42 | 58 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 249 | 300 | 41 | 57 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 247 | 350 | 40 | 55 | 21 |

## ユベール・ブリクサム

ブリクサム是2代的教官，射击数值很高但HP和回避数值一般，特性虽好但算不上一流水准，总体能力和クルト相比还是有很大的差距。

| 人物相性 | —— | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 军人の家 | 提高射击能力。 |
| 战士の血 | 提高对人攻击能力。 |
| 绝やさぬ笑颜 | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 几帐面 | 在土地和草地时，降低射击和防御能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 300 | 650 | 79 | 42 | 16 |
| 突击猎兵 | 264 | 300 | 66 | 35 | 18 |
| 对战车猎兵 | 269 | 250 | 69 | 34 | 24 |
| 支援猎兵 | 266 | 450 | 68 | 36 | 17 |
| 技甲猎兵 | 257 | 350 | 66 | 35 | 51 |
| 狙击猎兵 | 298 | 250 | 81 | 42 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 262 | 300 | 67 | 35 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 259 | 350 | 66 | 34 | 21 |

## ガリア正規軍断章 未来を憂う兄妹

### 誇りという名の決意を胸に

| 胜利条件 | 防守指定目标5回合、或敌方单位全灭 |
|---|---|
| 失败条件 | 指定目标被摧毁、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭 |

在本关中玩家控制的是ガリア正规军，除了バルドレン、オドレイ、ブリクサム这些2代的老面孔以外，其他都是大众脸，主角和NAMELESS部队在本关中不会出场。本关中不能使用命令以及特殊能力，如果对自己实力没信心的话，可以考虑先在剧情模式中第10章先培养一下バルドレン和ブリクサム，转职成为高级兵种后就会轻松不少。不过本关的S评价反倒很容易，即使什么也不做，只要坚守5回合就能获得S评价。

完成断章后，バルドレン、オドレイ和ブリクサム加入队伍。

## アバン・ハーデンス

アバン是2代的主角，并且是2代中惟一能够转职成全兵种的角色，在队伍中的地位比本作的クルト还要重要。由于本作的时代背景是アバン的幼年时期，所以他的能力就没有2代中那么强，但还算的上是一流水准。

| 人物相性 | レオン | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 热血 | HP低于一半时，提高防御能力。 |
| 破天荒 | HP低于一半时，提高对人攻击能力。 |
| 兄の教え | 发现敌兵时，提高射击、对人攻击和对甲攻击能力。 |
| 空腹 | AP低于一半时，不能够行动。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 376 | 650 | 71 | 38 | 16 |
| 突击猎兵 | 387 | 300 | 69 | 37 | 18 |
| 对战车猎兵 | 336 | 250 | 62 | 31 | 24 |
| 支援猎兵 | 333 | 450 | 61 | 32 | 17 |
| 技甲猎兵 | 322 | 350 | 59 | 31 | 51 |
| 狙击猎兵 | 316 | 250 | 62 | 32 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 327 | 300 | 60 | 31 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 324 | 350 | 59 | 31 | 21 |

## ゼリ

ゼリ在2代中也是风光无限的角色，比起アバン来说可能更是有过之而无不及，但在本作中的表现很一般，实力不强但可以勾起老玩家的回忆。不过ゼリ的突击兵射击数值在所有角色中是最高的。

| 人物相性 | —— | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

| 人物特性 | |
|---|---|
| 特性名称 | 效果 |
| 冷静 | 受到迎击时，提高射击能力。 |
| 負けず嫌い | 区域内同伴比敌兵数量少时，提高射击能力。 |
| ダルクスの誇り | 附近有ダルクス人（无论敌我）时，提高射击、对甲攻击和防御能力。 |
| 理屈家 | 降低防御能力。 |

**能力数值**

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 260 | 650 | 69 | 31 | 16 |
| 突击猎兵 | 316 | 300 | 79 | 36 | 18 |
| 对战车猎兵 | 274 | 250 | 70 | 30 | 24 |
| 支援猎兵 | 272 | 450 | 69 | 31 | 17 |
| 技甲猎兵 | 263 | 350 | 67 | 30 | 51 |
| 狙击猎兵 | 305 | 250 | 82 | 36 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 267 | 300 | 68 | 30 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 265 | 350 | 67 | 29 | 21 |

## コゼット・コールハース

コゼット在2代中能力平平，但到了本作中却意外地拥有很出色的能力。在所有支援兵中，她的HP、射击和回避的综合水准是最好的，而人物特性“父の意思”又进一步提高了治疗的效率。

| 人物相性 | —— | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 前向き | 受到迎击时，提高防御能力。 |
| 世话好き | 附近有同伴时，提高回避能力。 |
| 父の意思 | 复活药剂的回复量提升50%，且有效距离提升。 |
| ドジっ子 | 降低射击能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 328 | 650 | 52 | 64 | 16 |
| 突击猎兵 | 288 | 300 | 43 | 54 | 18 |
| 对战车猎兵 | 293 | 250 | 45 | 52 | 24 |
| 支援猎兵 | 341 | 450 | 53 | 64 | 17 |
| 技甲猎兵 | 281 | 350 | 44 | 53 | 51 |
| 狙击猎兵 | 276 | 250 | 46 | 54 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 286 | 300 | 44 | 53 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 283 | 350 | 44 | 52 | 21 |

## ガリア自警团断章 明日を目指す若者达

### 若者は铳を取る

| 胜利条件 | 占领敌方本据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中玩家控制的是ガリア自警团，除了2代主角アバン以外，其他角色都是大众脸，主角和NAMELESS部队不会登场，也没有命令和特殊能力，ゼリ和コゼット也不会出战。相比之下敌兵配置就凶狠的多，不但数量多而且都是猎兵级别，靠アバン带领一帮乌合之众要与其硬拼，实在太难了。不过好消息是本关场景比较小，路线一点也不复杂，行军方面没有任何障碍。关键点就是多利用连携攻击，争取每次行动都能消灭一个敌兵，稳步推进就可以了。

完成断章后，アバン、ゼリ和コゼット加入队伍。

## ユリアナ・エーベルハルト

ユリアナ在2代中集实力和人气与一身，是加入条件相当困难的隐藏角色。在本作中ユリアナ实力略有下降，同时加入条件也简单了不少。突击兵和剑甲兵是ユリアナ的得意兵种，但她综合能力很强，转职为其他兵种时也有不俗的实力。“俊英”和“胜ち气”都是一流的特性，“上流阶级”这个特性也能提高防御能力，都为突击兵和剑甲兵的冲锋打法打下了坚实基础。

| 人物相性 | —— | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 俊英 | 提高射击、回避、对人攻击、对甲攻击、防御和异常状态耐性。 |
| 胜ち气 | 受到迎击时，所受伤害减半。 |
| 上流阶级 | 在石板地面时，提高防御能力。 |
| 歌ベタ | 附近有同伴时，降低施加异常状态的几率。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 329 | 650 | 52 | 47 | 16 |
| 突击猎兵 | 399 | 300 | 60 | 55 | 18 |
| 对战车猎兵 | 346 | 250 | 53 | 45 | 24 |
| 支援猎兵 | 343 | 450 | 53 | 47 | 17 |
| 技甲猎兵 | 332 | 350 | 51 | 46 | 51 |
| 狙击猎兵 | 326 | 250 | 54 | 47 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 338 | 300 | 52 | 46 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 393 | 350 | 61 | 53 | 21 |

## レオン・ハーデンス

レオン在2代中也是超强的高人气角色，在本作中的实力虽然比不过クルト，却也是一流水准。“狮子奋迅”的效果不亚于“俊英”和“才女”等特性，对突击兵、对战车兵和剑甲兵的帮助非常大，剩下其他三个特性也都是正面效果，这在全部角色中也是比较少见的。レオン的美中不足之处在于回避略低，但如果是突击兵、对战车兵和剑甲兵这三个兵种的话，回避高低实际上也没有什么影响。

| 人物相性 | アバン | —— | —— | —— |
|---|---|---|---|---|

## 人物特性

| 特性名称 | 效果 |
|---|---|
| 狮子奋迅 | 受到迎击时，提高对人攻击、对甲攻击、防御和异常状态耐性能力。 |
| リーダーシップ | 附近有3名或以上的同伴时，提高防御能力。 |
| 仲间意识 | 附近有和自己同兵种的同伴时，提高回避能力。 |
| 田舍育ち | 在土地和草地时，提高射击和对人攻击能力。 |

## 能力数值

| 兵种 | HP | AP | 射击 | 回避 | 防御 |
|---|---|---|---|---|---|
| 侦察猎兵 | 327 | 650 | 63 | 31 | 16 |
| 突击猎兵 | 397 | 300 | 72 | 36 | 18 |
| 对战车猎兵 | 402 | 250 | 75 | 35 | 24 |
| 支援猎兵 | 341 | 450 | 63 | 31 | 17 |
| 技甲猎兵 | 329 | 350 | 62 | 30 | 51 |
| 狙击猎兵 | 324 | 250 | 64 | 31 | 14 |
| 机关铳猎兵 | 335 | 300 | 62 | 30 | 18 |
| 剑甲猎兵 | 332 | 350 | 62 | 29 | 21 |

## ガリア义勇军断章 狮子と才女

### 才女の指挥で狮子が舞う

| 胜利条件 | 占领敌方全部2个指定据点 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过 |

本关中玩家控制的是ガリア义勇军，其中包含有ユリアナ和レオン这两位在2代中的高人气角色，但主角和NAMELESS部队同样也不会登场，也不能使用命令以及特殊能力。首先让区域5的レオン在支援兵的帮助下，占领右上方据点，作为出兵的根据地；接下来让ユリアナ从区域2撤退，直接从区域3的右上方据点出发，与レオン和支援兵一起强攻左上方据点。区域2的我方本据点需要派1～2名突击兵防守，但不需要进攻，其它成员配合ユリアナ和レオン一路前进占领区域4的指定据点就可以了。

完成断章后，ユリアナ和レオン加入队伍。

文 酷洛洛 美编 Juxi

由于相关的研究资料相当多，本次笔者会放出部分重要的参考资料，以能保证玩家顺利地进行所有的机体开发。《G世纪》历代都是一个大坑，要达成完满需要考验玩家的耐性和爱，不过当你亲手把图鉴填满，这一刻不但会给你带来莫大满足感，此时你对《高达》的认识也会上升至一个新的台阶。

PLAYSTATION PORTABLE

# SD高达G世纪 世界

SDガンダム Gジェネレーション ワールド

| NBGI | SLG | 2011年2月24日 | 日版 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

## 全OP插件一览

本作的OP插件是按照完成作战次数来依次开启的，因此即使重复挑战同一个任务也可以开启所有的OP插件；但注意游戏中有不少强力的OP插件，需要在HELL难度下完成任务才会开启，以下会在“获得时期”一列中作上注明。

| OP名称 | 效果 | 售价 | 所持数 | 种类 | 获得时期 |
|---|---|---|---|---|---|
| Iフィールド | BEAM射击无效化；贯通BEAM伤害减轻50% | 45000 | 5 | MS/WS | |
| 耐ビームコーティング | BEAM射击、BEAM格斗伤害减轻50% | 40000 | 20 | MS/WS | |
| チョバムアーマー | 实弹系、通常格斗、必杀技、火焰伤害减轻50% | 40000 | 5 | MS | HELL |
| フルアーマーシステム | 实弹兵器、通常格斗、必杀技、火焰伤害减轻30% | 30000 | 10 | MS | |
| インスタント・リペアキットI | 回复HP30%，只能用1次 | 1000 | 99 | MS/WS/消耗品 | 初期 |
| インスタント・リペアキットII | 回复HP60%，只能用1次 | 3000 | 99 | MS/WS/消耗品 | |
| インスタント・リペアキットIII | 回复HP100%，只能用1次 | 5000 | 99 | MS/WS/消耗品 | HELL |
| インスタント・エネルギータンクI | 回复EN30%，只能用1次 | 1000 | 99 | MS/WS/消耗品 | 初期 |
| インスタント・エネルギータンクII | 回复EN60%，只能用1次 | 3000 | 99 | MS/WS/消耗品 | |
| インスタント・エネルギータンクIII | 回复EN100%，只能用1次 | 5000 | 99 | MS/WS/消耗品 | HELL |
| 战いの记忆 | 直接进入超强气，只能用1次 | 10000 | 5 | MS/WS/消耗品 | 初期 |
| 黑历史の记忆 | 直接进入超一击，只能用1次 | 15000 | 3 | MS/WS/消耗品 | HELL |
| 耐冲击性强化回路I | 最大HP+10% | 6000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| 耐冲击性强化回路II | 最大HP+15% | 12000 | 10 | MS/WS | |
| 耐冲击性强化回路III | 最大HP+30% | 20000 | 5 | MS/WS | HELL |
| バッテリー | 最大EN+10% | 8000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| パワーバッテリー | 最大EN+15% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| ハイパワーバッテリー | 最大EN+30% | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| ナノスキン装甲 | 每回合回复HP5% | 10000 | 20 | MS/WS | |
| スーパーナノスキン装甲 | 每回合回复HP10% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| ハイパーナノスキン | 每回合回复HP20% | 20000 | 5 | MS/WS | HELL |
| 携带用ソーラーパネル | 每回合回复EN5% | 15000 | 20 | MS/WS | |
| ララァの思念 | 每回合回复EN10% | 20000 | 10 | MS/WS | |
| GNドライブ | 每回合回复EN20% | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| DG细胞 | 每回合回复HP・EN5% | 20000 | 10 | MS/WS | |
| ネエルDG细胞 | 每回合回复HP・EN10% | 30000 | 5 | MS/WS | HELL |
| アルティメットガンダム细胞 | 每回合回复HP・EN20% | 50000 | 3 | MS/WS | HELL |

| OP名称 | 效果 | 售价 | 所持数 | 种类 | 获得时期 |
|---|---|---|---|---|---|
| エネルギーCAP | 全武装EN消耗-5% | 10000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| プロペラント・タンク | 全武装EN消耗-10% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| パワーエクステンダー | 全武装EN消耗-15% | 20000 | 5 | MS/WS | |
| ロウ特制パーツ | 全武装EN消耗-20% | 30000 | 3 | MS/WS | HELL |
| プレミアム・エネルギータンク | 全武装EN消耗-30% | 50000 | 1 | MS/WS | HELL |
| ニュートロンジャマーキャンセラー | 机体技能与OP不消耗EN，全武装EN消耗减少10% | 40000 | 5 | MS | |
| テム・レイ手制パーツ | 机动力-10，装备后可交换特定机体 | 1500 | 10 | MS/WS | 初期 |
| OSダウングレード | 攻击力・防御力・机动力-5 | 1500 | 10 | MS/WS | 初期 |
| コンピュータウイルス | 攻击力・防御力・机动力-10 | 2000 | 10 | MS/WS | 初期 |
| バチルスコンピュータウイルス | 攻击力・防御力・机动力-20 | 3000 | 10 | MS/WS | HELL |
| 出力リミッター解除ユニットI | 攻击力+5，EN消耗+5% | 8000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| 出力リミッター解除ユニットII | 攻击力+10，EN消耗+10% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| 出力リミッター解除ユニットIII | 攻击力+20，EN消耗+20% | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| 黑历史の遗产 | 攻击力+30，驾驶员容易进入强气状态 | 50000 | 3 | MS | HELL |
| バーサーカーシステムI | 超强气时攻击力+10，防御力-10 | 20000 | 20 | MS | |
| バーサーカーシステムII | 超强气时攻击力+20，防御力-20 | 30000 | 10 | MS | HELL |
| バーサーカーシステムIII | 超强气时攻击力+30，防御力-30 | 40000 | 5 | MS | HELL |
| プレミアム・バーサーカーシステム | 超强气时攻击力+50，防御力-50 | 60000 | 3 | MS | HELL |
| Eカーボン装甲 | 防御力+3，装备后可交换特定机体 | 6000 | 10 | MS | |
| ザクリウム合金 | 防御力+3，装备后可交换特定机体 | 6000 | 10 | MS | 初期 |
| ジムニウム合金 | 防御力+3，装备后可交换特定机体 | 6000 | 10 | MS | 初期 |
| ゾゲニウム合金 | 防御力+3，装备后可交换特定机体 | 6000 | 10 | MS | 初期 |
| ビグザニウム合金 | 防御力+5，装备后可交换特定机体 | 8500 | 10 | MS | |
| ガンダリウム合金 | 防御力+5 | 8000 | 20 | MS/WS | |
| ガンダリウムγ | 防御力+10 | 15000 | 10 | MS/WS | |
| ガンダニュウム合金 | 防御力+20 | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| プレミアム・ガンダリウム | 防御力+30 | 50000 | 3 | MS/WS | HELL |
| ウイングバインダー | 机动力+5 | 8000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| シェルフノズル | 机动力+10 | 15000 | 10 | MS/WS | |
| フレキシブルウイングノズル | 机动力+20 | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |

| OP名称 | 效果 | 售价 | 所持数 | 种类 | 获得时期 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビクトルエンジン | 攻击力・防御力+5 | 20000 | 10 | MS/WS | |
| オーバーロートチップ | 攻击力・防御力・机动力+10 | 35000 | 5 | MS/WS | HELL |
| A.Rチップ搭载 | 防御力・机动力+10，反应+10 | 35000 | 5 | MS | HELL |
| C.Aチップ搭载 | 攻击力+10，格斗・射击+10 | 35000 | 5 | MS | HELL |
| マグネットコーティング | 机动力+3，命中・回避+3 | 12000 | 10 | MS/WS | |
| ゼロシステム | 攻击力・防御力+5，命中・回避+5，驾驶员性格变为弱气 | 55000 | 3 | MS | HELL |
| ALICE | HP30%以下时，防御力・机动力+20 | 15000 | 10 | MS | |
| アストナージ・エンジン | 攻击力、机动力+50 | 90000 | 1 | MS | HELL |
| ブースター | 移动力+1 | 20000 | 20 | MS | 初期 |
| メガ・ブースター | 移动力+2 | 30000 | 15 | MS | |
| ギガ・ブースター | 移动力+3 | 50000 | 10 | MS | HELL |
| プレミアム・ブースター | 移动力+5 | 80000 | 1 | MS | HELL |
| ビームフラッグ | 小队队长指挥范围+1 | 30000 | 5 | WS | 初期 |
| 超高感度ディスクレドームI | EWAC范围+2，EWAC范围内机体命中率+10 | 12000 | 20 | MS | 初期 |
| 超高感度ディスクレドームII | EWAC范围+3，EWAC范围内机体命中率+10 | 20000 | 10 | MS | |
| 超高感度ディスクレドームIII | EWAC范围+4，EWAC范围内机体命中率+10 | 30000 | 5 | MS | |
| Dナビシステム | 命中率+5，EWAC范围+5，EWAC范围内机体命中率+10 | 35000 | 3 | MS | HELL |
| スナイパーセンサーI | 射击+5 | 6000 | 20 | MS | 初期 |
| スナイパーセンサーII | 射击+10 | 12000 | 10 | MS | |
| スナイパーセンサーIII | 射击+20 | 20000 | 5 | MS | |
| ライフル型コントローラー | 射击+30 | 25000 | 3 | MS | HELL |
| モビルトレーシステム | 格斗+5 | 6000 | 20 | MS | 初期 |
| 东方不败流トレーシステム | 格斗+10 | 12000 | 10 | MS | |
| 东西南北中央不败流トレーシステム | 格斗+30 | 20000 | 5 | MS | HELL |
| ブリキの金鱼 | 守备+20 | 12000 | 10 | MS | |
| ハウメアの护り石 | 守备+30 | 20000 | 5 | MS | |
| γグリフェプタン投与装置 | 觉醒+5，性格变为强气 | 40000 | 1 | MS | HELL |
| サイコ・コントロールシステム | 觉醒+5 | 8000 | 20 | MS | 初期 |
| バイオ・コントロールシステム | 觉醒+10 | 15000 | 15 | MS | |
| サイコフレーム | 觉醒+15 | 20000 | 10 | MS | |
| バイオ・センサー | 觉醒+10,反应+10 | 25000 | 10 | MS | |
| フルサイコフレーム | 觉醒+15,反应+15 | 30000 | 5 | MS | HELL |
| 简易ＯＳ | 射击・格斗・反应・守备+5 | 15000 | 20 | MS | |
| バイオコンピューター | 射击・格斗・反应・守备+10 | 25000 | 10 | MS | |
| 8（ハチ） | 射击・格斗・反应・守备+20 | 35000 | 5 | MS | HELL |
| ビーム・ジェネレーターα | BEAM系武装攻击力+10% | 8000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| ビーム・ジェネレーターβ | BEAM系武装攻击力+20% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| ビーム・ジェネレーターγ | BEAM系武装攻击力+30% | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| プレミアム・ジェネレーター | BEAM系武装攻击力+50% | 50000 | 3 | MS/WS | HELL |
| 高性能火药 | 实弹武装攻击力+10% | 8000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| 高性能爆药 | 实弹武装攻击力+20% | 15000 | 10 | MS/WS | |
| 高性能炸药 | 实弹武装攻击力+30% | 25000 | 5 | MS/WS | HELL |
| 高性能TNT火药 | 实弹武装攻击力+50% | 50000 | 5 | MS/WS | HELL |
| RAISERシステム | 特殊射击・特殊格斗武装攻击力+30% | 35000 | 5 | MS | HELL |
| プレミアム・EXAM | 特殊射击・特殊格斗武装攻击力+50% | 70000 | 3 | MS | HELL |
| アンリミテッドユニット | 对敌人造成的伤害变为2倍（MAP兵器除外） | | | | |
| 所有武装攻击不消耗EN | 300000 | 1 | MS/WS | HELL | |
| フィールドジェネレーター | MAP兵器攻击力+10% | 3000 | 20 | MS/WS | 初期 |
| 改良型フィールドジェネレーター | MAP兵器攻击力+20% | 5000 | 10 | MS/WS | |
| 最新型フィールドジェネレーター | MAP兵器攻击力+50% | 10000 | 5 | MS/WS | HELL |
| フィールドリミッター | 使用MAP武器攻击时，目标机体HP必定剩余1 | 30000 | 10 | MS/WS | HELL |
| バリア・フィールド | MAP兵器攻击无效化 | 10000 | 10 | MS/WS | |
| ミラージュコロイドシステム | 率先时时命中率+10 | 20000 | 10 | MS/WS | HELL |
| ダミー机能 | 选择回避时回避率+5 | 8000 | 10 | MS/WS | 初期 |
| ハイパージャマーシステム | 敌方率先攻击时回避率+10 | 20000 | 10 | MS/WS | HELL |
| ネオ・サイコミュシステム | 命中・回避率+10 | 30000 | 5 | MS | HELL |
| サイコ・ジャマー | 与装备觉醒兵器的机体战斗时命中率+20，全武装伤害+20% | 30000 | 10 | MS | HELL |
| ブースト・スラスター | 宇宙适应等级+1，无适应时除外 | 8000 | 20 | MS | 初期 |
| ミノフスキー・クラフト | 空中适应等级+1，无适应时除外 | 8000 | 20 | MS | 初期 |
| ホンバ・ブースター | 地上・水上适应等级+1，无适应时除外 | 8000 | 20 | MS | 初期 |
| スケイル・システム | 水中适应等级+1，无适应时除外 | 8000 | 20 | MS | 初期 |
| プレミアム・スラスター | 全地形适应等级+1，无适应时除外 | 60000 | 5 | MS/WS | HELL |
| プレミアム・クラフトエンジン | 机体移动力不受地形效果影响 | 60000 | 5 | MS/WS | HELL |
| ユニバーサル・エンジン | 宇宙适应等级变为S，无适应时同样有效 | 120000 | 9 | MS | HELL |
| テレストリアル・エンジン | 空中适应等级变为S，无适应时同样有效 | 120000 | 9 | MS | HELL |
| 第一世代AI学习机能 | 机体获得经验值+10% | 30000 | 20 | MS | |
| 第二世代AI学习机能 | 机体获得经验值+20% | 40000 | 10 | MS | |
| 第三世代AI学习机能 | 机体获得经验值+30% | 50000 | 5 | MS | HELL |
| ラーニングマシンI | 机师获得经验值+10% | 30000 | 20 | MS | |
| ラーニングマシンII | 机师获得经验值+20% | 40000 | 10 | MS | |
| ラーニングマシンIII | 机师获得经验值+30% | 50000 | 5 | MS | HELL |
| ネビュラ勋章 | 击坠敌机时获得ACE POINT变为2倍 | 50000 | 5 | MS | HELL |
| ジオン十字勋章 | 在敌人攻击范围内更容易受到攻击 | 5000 | 5 | MS | 初期 |
| ステルスシステム | 在敌人攻击范围内不容易受到攻击 | 5000 | 5 | MS/WS | 初期 |
| リング・サイコミュ | 舰队全员战斗行动结束后MP+3 | 40000 | 5 | WS | HELL |
| プレミアム・リング・サイコミュ | 每回合舰队全员回复MP10%，回复效果不超过出初期值 | 40000 | 3 | WS | HELL |
| デュートリオンビーム受信机 | 机体可接受战舰的“照射”指令，EN回复至最大值 | 35000 | 5 | MS | |
| デュートリオンビーム发信机 | 使战舰可以用“照射”命令令接受照射的机体EN回复至最大值 | 35000 | 5 | WS | |
| 增设ハンガー | 战舰小队数+1，上限为2个小队 | 15000 | 5 | WS | 初期 |
| 观测ポッド | 战舰舰桥全员获得经验值变为2倍 | 50000 | 5 | WS | HELL |

# 专用机

游戏中存在不少专用机型，其中队长专用机指的是部分机体位于小队队长位置时，机体外貌就会出现变化的机体；而角色专用机指的是指定角色搭载后外貌和性能出现变化的机体。

## 队长专用机

| 机体名 | 对应机体 |
|---|---|
| ザクII(指挥官机) | ザクII |
| ゲルググ(指挥官机) | ゲルググ |
| 高机动型ザクII(指挥官机) | 高机动型ザクII |
| ヅダ(指挥官机) | ヅダ |
| ザクII改(指挥官机) | ザクII改 |
| ギラ・ドーガ(指挥官机) | ギラ・ドーガ |
| リゼル(队长机) | リゼル |
| ギラ・ズール(亲卫队机) | ギラ・ズール |
| RFザク(指挥官机) | RFザク |
| RFゲルググ(指挥官机) | RFゲルググ |
| ドートレス・コマンド | ドートレス |
| AEUイナクト(指挥官机) | AEUイナクト |
| ティエレン宇宙型(指挥官机) | ティエレン宇宙型 |
| ティエレン高机动B型(指挥官机) | ティエレン高机动B型 |

## 角色专用机

| 机体名 | 角色 | 对应机体 |
|---|---|---|
| ガルマ专用ドップ | ガルマ・ザビ | ドップ |
| シャア专用ザクII | シャア・アズナブル<br>クワトロ・バジーナ | ザクII |
| シャア专用ズゴック | | ズゴック |
| シャア专用ゲルググ | | ゲルググ |
| シャア专用ゲルググ(ベーシック) | | ゲルググ(ベーシック) |
| シャア专用リック・ドム | | リック・ドム |
| ガルマ专用ザクII | ガルマ・ザビ | ザクII |
| マツナガ专用高机动型ザクII | シン・マツナガ | 高机动型ザクII |
| ライデン专用高机动型ザクII | ジョニー・ライデン | |
| ライデン专用高机动型ゲルググ | | ゲルググ |
| ブルーディスティニー2号机(ニムバスカラー) | ニムバス・シュターゼン | ブルーディスティニー2号机 |
| マレット专用アクトザク | マレッド・サンギーヌ | アクトザク |
| カスペン专用ゲルググ | ヘルベルト・フォン・カスペン | ゲルググ |
| ガトー专用ゲルググ | アナベル・ガトー | |
| シーマ专用ゲルググM | シーマ・ガラハウ | ゲルググM |
| ハマーン专用ガザC | ハマーン・カーン | ガザC |
| アムロ专用Zプラス | アムロ・レイ | Zプラス |
| ゲゼ(ヤザン机) | ヤザン・ゲーブル | ゲゼ(ゲモン机) |
| バウ | グレミー・トト | バウ(量产机) |
| レズン专用ギラ・ドーガ | レズン・シュナイダー | ギラ・ドーガ |
| アンジェロ专用ギラ・ズール | アンジェロ・ザウパー | ギラ・ズール |
| デナン・ゾン(黑の部队仕样) | ザビーネ・シャル | デナン・ゾン |
| デナン・ゲー(黑の部队仕样) | | デナン・ゲー |
| エビル・S(黑の部队仕样) | | エビル・S |
| ベルガ・ギロス(黑の部队仕样) | | ベルガ・ギロス |
| ハリソン专用ガンダムF91 | ハリソン・マディン | ガンダムF91 |
| バーンズ专用バタラ | バーンズ・ガーンズバック | バタラ |
| ギリ专用ビギナ・ギナII | ギリ・ガデューカ・アスピス | ビギナ・ギナII |
| ゾロアット(白) | マーベット・フィンガーハット | ゾロアット |
| ゾロ(クロノクル机) | クロノクル・アシャー | ゾロ |
| ドッゴーラ(赤) | ルペ・シノ | ドッゴーラ(青) |
| エアリーズ(ノイン机) | ルクレツィア・ノイン | エアリーズ |
| トーラス(ノイン机) | | トーラス(OZ) |
| ランスロー专用クラウダ | ランスロー・ダーウェル | クラウダ |
| クルーゼ专用ディン | ラウ・ル・クルーゼ | ディン |
| クルーゼ专用ゲイツ | | ゲイツ |
| ブレイズザクウォーリア | アスラン・ザラ | ザクウォーリア |
| ルナマリア专用ガナーザクウォーリア | ルナマリア・ホーク | |
| レイ专用ブレイズザクファントム | レイ・ザ・バレル | ザクファントム |
| イザーク专用スラッシュザクファントム | イザーク・ジュール | |
| ディアッカ专用ブレイズザクファントム | ディアッカ・エルスマン | |
| ライブザクウォーリア | ミーア・キャンベル | ザクウォーリア |
| ハイネ专用グフイグナイテッド | ハイネ・ヴェステンフルス | グフイグナイテッド |
| イザーク专用グフイグナイテッド | イザーク・ジュール | |
| バルトフェルド专用ガイアガンダム | アンドリュー・バルトフェルド | ガイアガンダム |
| ネオ专用ウィンダム | ネオ・ロアノーク | ウィンダム |
| バルトフェルド专用ムラサメ | アンドリュー・バルトフェルド | ムラサメ |
| グラハム专用ユニオンフラッグカスタム | グラハム・エーカー<br>ミスター・ブシドー | オーバーフラッグ |
| サーシェス专用AEUイナクトカスタム | アリー・アル・サーシェス | AEUイナクト |
| GN-XIII(连邦军仕样) | セルゲイ・スミルノフ | GN-XIII(アロウズ仕样) |
| 刘备ガンダム | 刘备ガンダム | ガンダム |
| 曹操ガンダム | 曹操ガンダム | ガンダムDX |
| 孙权ガンダム | 孙权ガンダム | ガンダム试作3号机ステイメン |
| 吕布トールギス | 吕布トールギス | トールギス |

# 全角色技能效果一览

| 技能名 | 技能效果（括号为最终值） | 主要习得角色 |
|---|---|---|
| DG细胞感染 | 每回合回复HP10% | ウルベ・イシカワ |
| SEED | 格斗・射击・反应・守备值+5，超强气以上时觉醒+20 | キラ・ヤマト |
| | | アスラン・ザラ |
| | | ラクス・クライン |
| イノベイター | 反应・觉醒+2（+15） | |
| インビジブル・ナイツ | 机体攻击力・防御力+2（+12），担任队长时指挥范围+3 | エリク・ブランケ |
| | | アイロス・バーデ |
| | | フリッツ・バウアー |
| | | シェリー・アリスン |
| エース | 机师总击破数达到200以上时，全武装最大射程+1，机体移动力+1 | |
| エクステンデッド | 反应・觉醒+3（+15） | スティング・オークレー |
| | | アウル・ニーダ |
| | | ステラ・ルーシェ |
| | | ステラ・ルーシェ(デストロイ) |
| エリート | 机体获得EXP+10%（+100%） | |
| エンデュミオンの鹰 | 觉醒武器消耗MP-10点（-30点） | ムウ・ラ・フラガ |
| オペレーション・メテオ | 无我方支援的战斗中，全武装给予伤害+10%<br>BEAM・实弹系・格斗武装威力+100（+600） | ヒイロ・ユイ |
| カテゴリーF | 全武装消耗MP-20%，为持有相同技能的角色支援攻击时，全武 | シャギア・フロスト |
| | | ルバ・フロスト |
| カリスマ | 位于战舰Guest位置时，魅力值+5（+30），同舰队内我方获得经验上升 | |
| ガンダムマイスター | 搭乘ガンダム系机体时，命中・回避率+10% | |
| キング・オブ・ハート | 格斗武装威力+100（+1000） | ドモン・カッシュ |

| 技能名 | 技能效果（括号为最终值） | 主要习得角色 |
|---|---|---|
| クィーン・ザ・スペード | 格斗系武装威力+100（+1000） | チボデー・クロケット |
| グラハムスペシャル | 会心率+2（+7），MP增量+2（+7） | グラハム・エーカー |
| クラブ・エース | 格斗系武装威力+100（+1000） | サイ・サイシー |
| ゲルマン流忍术 | 防御力+3（+15），回避率+3（+15） | シュバルツ・ブルーダー |
| サイキッカー | 觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1200） | 影之カリスト<br>カチュア・リィス |
| シャアの再来 | 驾驶特定机体时，机体攻击力・机动力+3（+18），觉醒・特殊觉醒系武装威力+500 | フル・フロンタル |
| ジャック・イン・ダイヤ | 格斗系武装威力+100（+1000） | ジョルジュ・ド・サンド |
| シャングリラ魂 | 必杀技系以外的武装消耗EN−5%（−30%），强气以上时格斗・射击・反应・守备值+5 | ジュドー・アーシタ |
| ジャンク屋 | BEAM系以外的武装消耗EN−5%（−30%） | ガロード・ラン<br>ロウ・ギュール<br>デュオ・マックスウェル |
| スーパーコーディネイター | 所有增加角色能力值的技能效果变为1.5倍，特殊射击系武装给予伤害+10% | キラ・ヤマト |
| スナイパー | 射击系武装最大射程+1（特殊射击无效） | |
| ソロモンの悪梦 | 战斗MP增量+3，命中敌机时，其敌方角色MP−20（−40） | アナベル・ガトー |
| ソロモンの亡灵 | 觉醒系武器消耗MP−10（−30） | ララァ・スン |
| デスゲイルズ | 攻击力・防御力・机动力+1（+10） | ギリ・ガデューカ・アスピス<br>ローズマリー・ラズベリー<br>バーンズ・ガーンズバック |
| ニュータイプ | 觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1200）） | |
| バーサーカ | 格斗・必杀系武装给予伤害+5%（+15%）<br>驾驶有装有OP“バーサーカーシステム”技能的机体时，效果变为2倍 | アレンビー・ビアズリー（狂战士模式） |
| ハイパーモード | 超强气以上发动，必杀技武装威力+1000 | チボデー・クロケット<br>サイ・サイシー<br>ジョルジュ・ド・サンド<br>アルゴ・ガルスキー<br>东方不败マスター・アジア |
| ハロゲンキ! | 机体HP・EN每回合回复1%（25%） | ハロ |
| ファイター | 格斗武装最大射程+1（不包括特殊射程） | |
| ファントムスイーブ | 攻击力・防御力+2（+12）<br>担任队长时指挥范围+3 | ユーグ・クーロ<br>シェリー・アリスン |
| ブーステッドマン | 反应・觉醒值+3（+15） | オルガ・サブナック<br>クロト・ブエル<br>シャニ・アンドラス |
| ブラック・ジョーカー | 格斗系武装威力+100（+1000） | アルゴ・ガルスキー |
| プレッシャー | 觉醒武器消耗EN−10%<br>被攻击时敌方命中率−2%（−12%） | ハマーン・カーン等 |
| ベテラン | 驾驶LV20以上的机体时，全武装给予伤害+10%，受到伤害额外−10% | |
| ポジティブ | 战斗MP减量降低 | |
| ムードメーカー | 同舰队的我方机体命中率+2（+12）；同GROUP内有复数习得该技能的课最高叠加15 | |
| ライトニング・カウント | 驾驶的机体机动力达到28或以上时，移动力+1 | ゼクス・マーキス |
| ローラ・ローラ | 担任舰长、队长、MASTER时指挥范围+1（+6），指挥范围内所有角色MP增量+1（+6） | ローラ・ローラ（ローラ・セアック更换容姿后） |
| ロシアの荒熊 | 攻击力+3（+15）；担任MAS−TER・队长时指挥范围+3 | セルゲイ・スミルノフ |
| 白い悪魔 | 驾驶特定机体（ガンダム系）时，机体攻击・机动力+3（+25） | アムロ・レイ |
| 白狼 | 在宇宙战斗时攻击力+5（+18），会心率+5（+18） | シン・マツナガ |
| 必杀 | 情绪在非超一击状态下，超会心一击的发生率+5%（+30%） | |

| 技能名 | 技能效果（括号为最终值） | 主要习得角色 |
|---|---|---|
| 补佐 | 位于战舰副长位置时，射击・格斗・反应・守备・觉醒值+5（+50），为舰长的能力值进行补正 | |
| 不可能を可能にする男 | 机体HP50%以下时受到伤害−10%；攻击力・防御力・机动力+5（+20） | ネオ・ロアノーク |
| 苍い死神 | 与“ニュータイプ”及其同等能力角色战斗时，特殊射击・特殊格斗伤害+30%（+50%） | ユウ・カジマ |
| 操舰センス | 位于战舰操舵位置时，反应值+5（+30），战舰回避率上升 | |
| 超兵 | 反应・觉醒值+3（+15） | アレルヤ・ハプティズム<br>ハレルヤ・ハプティズム<br>ソーマ・ピーリス |
| 超反应 | 机体命中率・回避率+5%（15%），超一击状态时效果提升至1.5倍 | アレルヤ・ハプティズム（00第2季） |
| 赤い彗星 | 搭乘特定机体时，攻击力・机动力+3（+25） | シャア・アズナブル |
| 慈爱 | 担任战舰位置时，同舰队内我方MP每回合回复，回复上限不超过初值 | |
| 单独行动 | 无方支援攻击的战斗中，命中率+3（+12），全武装给予伤害+3%（+12%） | |
| 底力 | HP降至50%以下时，机体攻击力・防御力+5（25） | |
| 地上战斗适应 | 地上作战时，命中率・回避率+3（+15） | |
| 斗将 | 攻击力+2（+12）；担任队长时指挥范围+3 | |
| 对空炮火 | 位于战舰操舵位置时，战舰连射系武装威力+100（+1000） | |
| 恶运 | HP50%以下时，受到伤害−10%，回避率+8（+20） | |
| 凤仙花 | 射击武装伤害+3% ，射击+3 | シホ・ハーネンフース（敌专用） |
| 感性 | 机体攻击力+3（+15）超强气以上BEAM系武装给予伤害+10% | シーブック・アノー |
| 歌姬 | 作为舰长或队长时，指挥范围+3，魅力+5（+25） | ラクス・クライン<br>ミーア・キャンベル |
| 共振 | 觉醒+5（+15）超强气以上觉醒武装给予伤害+5%（+15%） | アムロ・レイ（U.C.0093）<br>バナージ・リンクス |
| 寡默 | 守备值+1（+10），防御力+1（+10） | |
| 海贼 | 攻击力・格斗+3（+15），驾驶体积M以下的机体时，回避率+3%（+15%） | |
| 豪杰 | 攻击力+2（+16） | |
| 好战 | 反应+1（+10），机体攻击力+1（+10） | |
| 黑い三连星 | 攻击力・防御力・机动力+1（+10） | ガイア<br>オルテガ<br>マッシュ |
| 红莲の霸将军 | 必杀技武装给予伤害+5%（+50%） | 曹操ガンダム |
| 幻の击坠王 | 驾驶体积XL以上的机体时，攻击力・防御力+10（+30） | コウ・ウラキ |
| 火消しのウィンド | 驾驶的机体机动力达到28或以上时，移动力+1 | プリベンター・ウインド（敌专用） |
| 机敏 | 机动力+2（+16） | |
| 机械技术 | 位于战舰整备位置时，守备值+5（+30），战舰与归舰的机体回复速度上升 | |
| 极み | 攻击力+5；超一击状态下，BEAM格斗・格斗・电击・特殊格斗系武装给予伤害+20%（+50%） | ミスター・ブシドー |
| 集中力 | 攻击敌方战舰PINPOINT时全武装给予伤害+10%（+60%） | |
| 见切り | 以主战斗单位（即非支援单位）战斗时，敌方的角色技能全部无效化 | |
| 狡猾 | 选择防御时，受到伤害额外−5%（−40%） | |

| 技能名 | 技能效果（括号为最终值） | 主要习得角色 |
|---|---|---|
| 解放 | 觉醒值+10(未觉醒角色同样有效；删除该技能时觉醒返回初值，再次习得时将回到过去的上升值) | |
| 精神感应 | 全武装消耗MP−20%，超强气以上时机体攻击力・防御力+20% | カミーユ・ビダン<br>ジュドー・アーシタ<br>バナージ・リンクス |
| 静かなる猛虎 | 必杀武装技给予伤害+5%（+50%） | 孙权ガンダム |
| 刻苦 | 格斗・射击・反应・守备・觉醒−10，消耗EN+10%<br>机师・舰长・机体获得经验+10%（+60%）<br>击破敌军获得score+10%（+60%） | |
| 空间认识能力 | 觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000） | |
| 空中战斗适应 | 在空中战斗时，命中・回避率+3（+15） | |
| 恐怖 | 攻击命中时，敌方机师MP−20（−30） | |
| 冷彻 | 无我方支援的战斗中，敌机防御力−1（−15） | |
| 历战の勇士 | 攻击力+2（+16），格斗+2（+16）<br>驾驶特定机体（原创机）时，该技能上升效果为1.5倍 | 《G世纪》原创男性角色 |
| 练达 | 机体地形适应全部上升1个等级，该地形无适应等级时的无效 | |
| 流派东方不败 | 格斗・必杀武装给予伤害+5%（+15%） | ドモン・カッシュ<br>东方不败マスター・アジア |
| 龙帝を継ぐ者 | 必杀技武装给予伤害+5%（+50%） | 刘备ガンダム |
| 明镜止水 | 超强气以上发动，必杀技武装威力+1000 | ドモン・カッシュ |
| 怒り | 随HP减少，会心率提升 | |
| 怒れる瞳 | 全武装给予伤害+5%（+20%），随HP减少，会心率提升 | シン・アスカ |
| 骑士道 | 1对1的战斗下，命中・会心率+5（+16） | |
| 气分屋 | 战斗的情绪值变动随机化 | |
| 气合 | 战斗是MP增量上升 | |
| 器用 | 位于战舰整备位置时，战舰最大EN+2（+30） | |
| 强固 | 最大HP+1000（+6000） | |
| 强化人间 | 觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000） | |
| 青い巨星 | 在地上战斗时，攻击力+5（+18），会心率+5（+18） | ランバ・ラル |
| 青い闪光 | 防御力・机动力+3（+15） | ハリソン・マディン |
| 情报解析 | 位于战舰通信位置时，射击值+5（+30），增加战舰的命中率 | |
| 热血 | 随情绪提升，格斗・射击・反应・守备值随之提高 | |
| 人工ニュータイプ | 觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000） | カリス・ノーティラス |
| 砂漠の虎 | 在地上・水上战斗时，命中率・会心率+8（+20） | アンドリュー・バルトフェルド |
| 射击管制 | 位于战舰通信位置时，战舰射击系武装命中率+2（+12） | |
| 身轻 | 搭乘体积M或以下的机体时，机动力+2（+12），回避率+2（+12） | |
| 熟练 | 命中率+3（+15），EN消耗−5% | |
| 水中战斗适应 | 在水中战斗时命中・回避+3（+15） | アカハナ<br>アウル・ニーダ |
| 素人 | 消耗EN+10%，会心率+10（+30） | |
| 挑发 | 吸引敌军注意力，使敌方更容易攻击自己 | |
| 铁壁 | 防御力+2（+16） | |
| 统率力 | 担任舰长时指挥范围+1（+6） | |
| 统制 | 担任MASTER・队长时指挥范围+3 | |
| 威风 | 担任舰长时，同组内的所有成员在战斗中MP的降幅收窄 | |
| 威压 | 敌方为强气・普通・弱气时，命中率・会心率+8（+18） | |
| 星を継ぐ者 | 格斗・射击・反应・守备值+5，超强气以上时觉醒值+30 | カミーユ・ビダン |
| 幸运 | 位于战舰Guest位置时，当战舰击坠敌机，全舰桥角色ACE POINT+2 | |

| 技能名 | 技能效果（括号为最终值） | 主要习得角色 |
|---|---|---|
| 炎のモビルスーツ乗り | 战斗MP增量+3；超强气以上时，机体攻击力为1.2倍 | ガロード・ラン |
| 隐密 | 率先攻击时命中率+5（+16） | |
| 影の军神 | 守备+2，机体防御+2 | ロンド・ミナ・サハク（敌专用） |
| 佣兵 | 全武装最大射程＋1(特殊射程除外) | ウィッツ・スー<br>ロアビィ・ロイ<br>エニル・エル<br>丛云劾<br>カナード・パルス<br>アリー・アル・サーシェス<br>ラナロウ・シェイド<br>ブラッド |
| 勇将 | 机体防御力+2（+12）担任队长时指挥范围+3 | |
| 宇宙の蜉蝣 | 机动力・反应+3（+15）；驾驶体积M以下的机体时，回避率+3（+15） | シーマ・ガラハウ |
| 战场の女神 | 攻击力+2（+16），射击值+2（+16）<br>驾驶特定机体（原创机）时，该技能上升效果为1.5倍 | 《G世纪》原创女性角色 |
| 战斗神 | 射击・格斗・觉醒值+5（+15），机体攻击力+5（+15） | ギム・ギンガナム |
| 战栗の暴将 | 必杀技武装给予伤害+5%（+50%） | 吕布トールギス |
| 真のイノベイター | 反应・觉醒值+3（+15）<br>超强气以上时机体攻击・防御+20% | 刹那・F・セイエイ（00第二季） |
| 真红の稻妻 | 机体攻击力+3（+18），驾驶特定机体时移动力+1 | ジョニー・ライデン |
| 真面目 | 担任舰长・机师时，所得经验值+10%（+100%） | |
| 最高评议会议长 | 指挥+5（+25），担任舰长・队长时指挥范围+3 | ギルバート・デュランダル |

# 全机体开发一览

## 机动战士ガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム | 2 | 陆战型ガンダム | 3 | G−3ガンダム | 4 | ガンダム试作1号机 | 4 | フルアーマーガンダム |
| ガンキャノン | 2 | 量产型ガンキャノン | 3 | ガンタンク | 4 | ガンキャノンII | 5 | ガンダム |
| ガンタンク | 2 | 61式战车 | 3 | 量产型ガンタンク | 4 | ガンタンクII | 5 | ガンキャノン |
| コア・ファイター | 3 | コア・ブースター | 4 | ガンタンク | 5 | ガンキャノン | 6 | ガンダム |
| コア・ブースター | 2 | コア・ファイター | 4 | Gディフェンサー | — | — | — | — |
| 61式战车 | 2 | ホバートラック | 3 | マゼラ・アタック | 5 | 量产型ガンタンク | — | — |
| ボール | 2 | 先行量产型ボール | 3 | 量产型ガンタンク | 4 | ジム | — | — |
| ジム | 2 | ジム・コマンド | 3 | 陆战型ジム | 4 | ジム改 | 5 | ジムII |
| ドップ | 2 | マゼラ・アタック | 11 | アッザム | — | — | — | — |
| マゼラ・アタック | 2 | ドップ | 3 | 61式战车 | 4 | ヒルドルブ | — | — |
| ザクI | 2 | ザクI・スナイパータイプ | 3 | ザクII | 4 | ヅダ | 5 | ギャバン・ボルジャーノン |
| ザクII | 2 | ザクI | 3 | 高机动型ザクII | 4 | ザクII改 | 5 | グフ |
| グフ | 2 | ザクII | 3 | グフフライトタイプ | 4 | ドム | 4 | グフカスタム |
| ドム | 2 | グフ | 2 | リック・ドム | 4 | ドム・トローペン | — | |
| リック・ドム | 2 | 宇宙用高机动试验型ザク | 2 | グフ | 2 | ドム | 4 | リック・ドムII |
| ギャン | 3 | ガルバルディα | 4 | ギャン改 | 5 | R・ジャジャ | — | — |
| ゲルググ | 2 | 高机动型ザクII | 3 | ゲルググJ | 4 | ガルバルディα | 4 | ゲルググM |
| ゴッグ | 2 | アッガイ | 3 | ズゴック | 4 | ハイ・ゴッグ | 5 | ゾック |
| ゾック | 2 | ゴッグ | 3 | ズゴック | 3 | カプール | — | — |
| アッガイ | 3 | アッグガイ | 4 | ゴッグ | 5 | ズゴック | — | — |
| ズゴック | 2 | ゴッグ | 3 | ズゴックE | 4 | ゾック | — | — |
| アッザム | 2 | ザクレロ | 3 | アプサラスII | — | — | — | — |
| ザクレロ | 2 | ザクII | 4 | ビグロ | — | — | — | — |
| ビグロ | 2 | ザクレロ | 4 | ヴァル・ヴァロ | 5 | ブラウ・ブロ | 7 | ビグザム |
| ビグザム | 2 | ビグロ | 3 | 量产型ビグザム | 6 | グランザム | — | — |
| ブラウ・ブロ | 2 | ビグロ | 4 | ジオング | 5 | エルメス | — | — |
| エルメス | 3 | ブラウ・ブロ | 4 | キュベレイ | — | — | — | — |
| ジオング | 3 | ブラウ・ブロ | 4 | ハンマ・ハンマ | 5 | パーフェクト・ジオング | — | — |

## 机动战士ガンダム 第08MS小队

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 陆战型ガンダム | 2 | 陆战型ジム | 3 | ブルーディスティニー2号机 | 4 | ガンダムEz8 | 5 | ガンダム |
| ガンダムEz8 | 2 | 陆战型ジム | 3 | 陆战型ガンダム | — | — | — | — |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ホバートラック | 2 | 61式战车 | 3 | 先行量产型ボール | — | — | — | — |
| 陆战型ジム | 2 | ジム | 3 | ジムスナイパー | 4 | 陆战型ガンダム | 5 | ブルーディスティニー1号机 |
| ジムスナイパー | 2 | ジム | 3 | 陆战型ジム | 4 | ジム・スナイパーカスタム | — | — |
| 量产型ガンタンク | 2 | ホバートラック | 3 | 61式战车 | 4 | ガンタンク | — | — |
| 先行量产型ボール | 2 | ホバートラック | 3 | 61式战车 | 4 | ボール | 5 | オッゴ |
| 宇宙用高机动试验型ザク | 2 | ザクII | 3 | 高机动型ザクII | 4 | ザクII改 | 5 | リック・ドム |
| グフフライトタイプ | 2 | グフ | 3 | ドム | 3 | グフカスタム | 5 | アッシマー |
| グフカスタム | 2 | グフ | 3 | グフフライトタイプ | 4 | イフリート | 5 | ガルスJ |
| アプサラスII | 2 | ザクII | 3 | 量产型ビグザム | 3 | アッザム | 5 | アプサラスIII |
| アプサラスIII | 2 | ザクII | 3 | アプサラスII | 3 | アッザム | 4 | ビグザム |

## 机动战士ガンダム MS IGLOO

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヅダ | 2 | ザクI | 4 | ドム | 4 | リック・ドム | — | — |
| ヒルドルブ | 2 | マゼラ・アタック | 3 | ザクII | — | — | — | — |
| ビグ・ラング | 2 | オッゴ | 3 | ビグロ | 6 | ノイエ・ジール | — | — |
| オッゴ | 2 | 先行量产型ボール | 3 | ザクI | 4 | ザクII | 9 | ビグ・ラング |

## 机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アレックス | 2 | ジム・カスタム | 3 | ガンダム | 4 | アレックス−CA | 5 | ネティクス |
| アレックス−CA | 2 | ジム・カスタム | 2 | ジム・キャノンII | 3 | アレックス | 4 | フルアーマーガンダム |
| ジム・コマンド | 2 | ジム | 3 | ジム改 | 4 | ジム・スナイパーカスタム | 4 | ジム・カスタム |
| ジムスナイパーII | 2 | ジム・コマンド | 3 | ジム・スナイパー | 3 | ジム・スナイパーカスタム | — | — |
| 量产型ガンキャノン | 2 | ジムキャノン | 3 | ガンキャノン | — | — | — | — |
| ズゴックE | 2 | ズゴック | 3 | カプール | 4 | ゾック | — | — |
| ハイ・ゴッグ | 3 | ゴッグ | 3 | ズゴック | 4 | カプール | 5 | ゾック |
| ザクII改 | 2 | ザクII | 4 | ハイザック(ティターンズ仕样) | 5 | アクトザク | 6 | ザクIII |
| リック・ドムII | 2 | ドム | 2 | リック・ドム | 4 | ドライセン | — | — |
| ゲルググJ | 2 | ゲルググ | 3 | ガルバルディα | 3 | ゲルググM | 4 | ケンプファー |
| ケンプファー | 2 | イフリート | 3 | ゲルググキャノン | 3 | ゲルググJ | 4 | ゲルググM |

## 机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム试作1号机 | 2 | ガンダム | 3 | ガンダム试作2号机 | 3 | ガンダム试作3号机ステイメン | 3 | ガーベラ・テトラ |
| ガンダム试作2号机 | 2 | ガンダム试作2号机(MLRS装备) | 3 | ガンダム试作1号机 | 3 | ガンダム试作3号机ステイメン | 3 | ガーベラ・テトラ |
| ガンダム试作3号机ステイメン | 3 | ガンダム试作1号机 | 3 | ガンダム试作2号机 | 3 | ガーベラ・テトラ | 6 | ガンダム试作3号机 |
| ガンダム试作3号机 | 2 | ガンダム | 3 | ガンダム试作2号机 | 3 | ガンダム试作3号机ステイメン | 3 | ガーベラ・テトラ |
| ジム改 | 2 | ジム | 3 | ジム・コマンド | 4 | ジム・ストライカー | 4 | ジム・カスタム |
| ジム・カスタム | 2 | ジム・コマンド | 3 | ジム改 | 4 | ジム・クウエル | — | — |
| ジム・キャノンII | 2 | ジム | 3 | ジムキャノン | 3 | ジム・カスタム | 4 | ガンキャノン |
| ジム・クウエル | 2 | ジムII | 2 | ジム・カスタム | 4 | ヘイズル | — | — |
| ドム・トローペン | 2 | ドム | 2 | リック・ドム | 3 | イフリート | — | — |
| ゲルググM | 2 | ゲルググ | 3 | ゲルググJ | 3 | ガルバルディα | 4 | ケンプファー |
| ガーベラ・テトラ | 3 | ガンダム试作1号机 | 3 | ガンダム试作2号机 | 3 | ガンダム试作3号机ステイメン | 4 | ガーベラ・テトラ改 |
| ヴァル・ヴァロ | 2 | ザクレロ | 3 | ビグロ | 4 | ブラウ・ブロ | 4 | ビグ・ラング |
| ノイエ・ジール | 2 | ブラウ・ブロ | 4 | ノイエ・ジールII | — | — | — | — |

## ADVANCE OF Z ティターンズの旗のもとに

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘイズル | 2 | ジム・クウエル | 3 | ヘイズル—FA | 4 | ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | 4 | ヘイズル改 |
| ヘイズル—FA | 2 | ヘイズル | 3 | ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | 3 | ヘイズル改 | 4 | アレックス—CA |
| ヘイズル改 | 2 | ヘイズル | 3 | ヘイズル—FA | 4 | ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | 4 | ヘイズル・ラー |
| ヘイズル・ラー | 2 | ヘイズル | 3 | ヘイズル改 | 4 | バイアラン | — | |

## 机动戦士Zガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムMk—II(エゥーゴ仕样) | 2 | ガンダム | 3 | リック・ディアス(赤) | 3 | ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | 4 | ガンダムMk—III |
| ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | 2 | ジム・クウエル | 3 | ヘイズル | 3 | バーザム | 3 | ガンダムMk—II(エゥーゴ仕样) |
| リック・ディアス(赤) | 3 | ガンダムMk—II(エゥーゴ仕样) | 3 | シュツルム・ディアス | 3 | ディジェ | — | — |
| メタス | 3 | リゼル | 4 | 百式 | 5 | Zガンダム | 6 | ZII |
| Gディフェンサー | 2 | コア・ファイター | 3 | コア・ブースター | 4 | メガライダー | — | — |
| スーパーガンダム | 2 | Gディフェンサー | 3 | ガンダムMk—II(エゥーゴ仕样) | — | — | — | — |
| 百式 | 3 | ガンダムMk—III | 3 | 百式改 | 4 | デルタプラス | — | — |
| Zガンダム | 2 | メタス | 3 | Zプラス | 4 | ZII | 5 | ZZガンダム |
| ジムII | 2 | ジム | 3 | ネモ | 4 | ジム・クウエル | 4 | ジムIII |
| ネモ | 2 | ジムII | 3 | ジムIII | — | — | — | — |
| ディジェ | 2 | ゲルググ | 3 | リック・ディアス(赤) | 4 | ガンダムMk—III | — | |
| ハイザック(ティターンズ仕样) | 2 | ザクII | 3 | ジム・クウエル | 4 | ハイザック・カスタム | 4 | マラサイ |
| ハイザック・カスタム | 2 | ハイザック(ティターンズ仕样) | 3 | マラサイ | — | — | — | — |
| ガルバルディβ | 2 | ハイザック(ティターンズ仕样) | 3 | ガルバルディα | 4 | ガズアル | 4 | ガズエル |
| マラサイ | 2 | ハイザック(ティターンズ仕样) | 3 | ガルバルディβ | — | — | — | — |
| バーザム | 3 | ゼク・アイン | 3 | ガンダムMk—II(ティターンズ仕样) | — | — | — | — |
| アッシマー | 4 | ギャプラン | 4 | ガブスレイ | — | — | — | — |
| ギャプラン | 3 | アッシマー | 3 | ギャプラン改 | 4 | バイアラン | — | — |
| ガブスレイ | 3 | アッシマー | 4 | ハンブラビ | 5 | メッサーラ | 5 | バウンド・ドック |
| バイアラン | 4 | ギャプラン | 4 | ガブスレイ | — | — | — | — |
| ハンブラビ | 4 | ガブスレイ | 4 | バイアラン | 4 | メッサーラ | — | — |
| バウンド・ドック | 3 | ムットゥー | 4 | ガブスレイ | 4 | バイアラン | — | — |
| サイコ・ガンダム | 2 | ガンダムMk—V | 3 | ドーベン・ウルフ | 4 | サイコ・ガンダムMk—II | 6 | サイコロガンダム |
| メッサーラ | 3 | ボリノーク・サマーン | 3 | パラス・アテネ | 5 | ジ・O | — | — |
| ボリノーク・サマーン | 3 | パラス・アテネ | 3 | メッサーラ | 4 | ジ・O | — | — |
| パラス・アテネ | 3 | ボリノーク・サマーン | 3 | メッサーラ | 4 | ジ・O | — | — |
| ジ・O | 3 | ボリノーク・サマーン | 3 | パラス・アテネ | 4 | タイタニア | — | — |
| ガザC | 2 | ゲゼ(ゲモン机) | 3 | ガザD | 4 | ガ・ゾウム | — | — |
| キュベレイ | 3 | 量产型キュベレイ | 3 | エルメス | 4 | キュベレイMk—II(プル仕样) | 4 | キュベレイMk—II(プルツー仕样) |

## GUNDAM SENTINEL

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sガンダム | 3 | Zプラス | 4 | Ex—Sガンダム | 4 | FAZZ | — | — |
| Ex—Sガンダム | 2 | Sガンダム | 6 | ディープストライカー | — | — | — | — |
| ディープストライカー | 2 | Sガンダム | 3 | Ex—Sガンダム | — | — | — | — |
| Zプラス | 3 | ギャプラン改 | 3 | Zガンダム | 4 | デルタプラス | — | — |
| FAZZ | 3 | Sガンダム | 3 | ZZガンダム | 4 | フルアーマ—ZZガンダム | — | — |
| ガンダムMk—V | 3 | ガンダムMk—IV | 4 | ドーベン・ウルフ | 6 | サイコ・ガンダム | — | — |
| ゼク・アイン | 2 | バーザム | 3 | ゼク・ツヴァイ | — | — | — | — |
| ゼク・ツヴァイ | 2 | バーザム | 3 | ゼク・アイン | 4 | ザクIII | — | — |

## 机动战士ガンダムZZ

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ZZガンダム | 2 | 量产型ZZガンダム | 3 | Zガンダム | 4 | フルアーマ—ZZガンダム | — | — |
| フルアーマ—ZZガンダム | 3 | FAZZ | 3 | ZZガンダム | — | — | — | — |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メガライダー | 2 | コア・ファイター | 3 | Gディフェンサー | — | — | — | — |
| ジムIII | 2 | ジム | 3 | ジムII | 4 | ジェガン | — | — |
| ゲゼ(ゲモン机) | 3 | ガザC | 4 | ガザD | 5 | ガ・ゾウム | — | — |
| ガザD | 2 | ガザC | 3 | ガ・ゾウム | 4 | ガルスJ | — | — |
| ガ・ゾウム | 2 | ガザC | 3 | ガザD | 4 | ガルスJ | — | — |
| ガルスJ | 2 | ザクII | 3 | グフ | 3 | ガ・ゾウム | 4 | ズサ |
| ズサ | 3 | ガルスJ | 4 | ズサン | — | — | — | — |
| ハンマ・ハンマ | 3 | ジオング | 4 | ドーベン・ウルフ | 5 | ゲーマルク | — | — |
| R・ジャジャ | 3 | ギャン改 | 4 | ガズアル | 4 | ガズエル | — | — |
| バウ(量产机) | 3 | ドライセン | 4 | Zガンダム | — | — | — | — |
| カプール | 2 | ゴッグ | 3 | ズゴック | 3 | カプル | 4 | ゾック |
| シュツルム・ディアス | 2 | リック・ドム | 3 | リック・ディアス(赤) | 4 | ガンダムMk-III | — | — |
| ドライセン | 2 | ドム | 2 | リック・ドム | 4 | バウ(量产机) | — | — |
| ザクIII | 2 | ザクII | 3 | ギラ・ドーガ | 4 | RFザク | 4 | ザクIII改 |
| ザクIII改 | 2 | ザクII | 3 | ザクIII | 4 | RFザク | 6 | ザク50 |
| リゲルグ | 2 | ゲルググ | 4 | 量产型キュベレイ | — | — | — | — |
| ガズアル | 2 | ガルバルディα | 3 | ガルバルディβ | 4 | ガズエル | 5 | リゲルグ |
| ガズエル | 2 | ガルバルディα | 3 | ガルバルディβ | 4 | ガズアル | 5 | リゲルグ |
| ゲーマルク | 3 | キュベレイ | 3 | ドーベン・ウルフ | 3 | ハンマ・ハンマ | — | — |
| ドーベン・ウルフ | 3 | ガンダムMk-V | 4 | ハンマ・ハンマ | 5 | ゲーマルク | 7 | サイコ・ガンダム |
| キュベレイMk-II(ブル仕样) | 3 | 量产型キュベレイ | 4 | キュベレイ | 4 | キュベレイMk-II(ブルッー仕样) | 6 | クィン・マンサ |
| キュベレイMk-II(ブルッー仕样) | 3 | 量产型キュベレイ | 4 | キュベレイ | 4 | キュベレイMk-II(ブル仕样) | 6 | クィン・マンサ |
| 量产型キュベレイ | 3 | リゲルグ | 4 | エルメス | 5 | キュベレイ | — | — |
| サイコ・ガンダムMk-II | 3 | サイコ・ガンダム | 5 | サイコロガンダム | — | — | — | — |
| クィン・マンサ | 2 | キュベレイ | 2 | キュベレイMk-II(ブル仕样) | 2 | キュベレイMk-II(ブルッー仕样) | 3 | クシャトリヤ |

## 机动战士ガンダム 逆袭のシャア

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| νガンダム | 3 | 量产型νガンダム | 4 | νガンダムHWS | 5 | サザビー | 7 | Hi-νガンダム |
| リ・ガズィ | 2 | Zガンダム | 3 | ZII | 4 | リ・ガズィ・カスタム | — | — |
| ジェガン | 2 | ジムIII | 3 | ジェガンD型 | 4 | グスタフ・カール | 4 | ヘビーガン |
| ギラ・ドーガ | 3 | ギラ・ズール | 4 | メッサー | 5 | ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 5 | ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机) |
| ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机) | 2 | ギラ・ドーガ | 3 | ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 5 | サザビー | — | — |
| ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 2 | ギラ・ドーガ | 3 | ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机) | 5 | サザビー | — | — |
| α・アジール | 2 | ギラ・ドーガ | 3 | ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 4 | ノイエ・ジール | 5 | エビル・ドーガ |
| サザビー | 3 | ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 3 | ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机) | 5 | シナンジュ | 5 | ナイチンゲール |

## 机动战士ガンダムUC

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ユニコーンガンダム | 2 | シルエットガンダム | 4 | νガンダム | 4 | ペーネロペー | — | — |
| リゼル | 2 | ジェガン | 3 | メタス | 4 | Zガンダム | 5 | ZII |
| デルタプラス | 3 | 百式 | 3 | Zプラス | 3 | Zガンダム | 4 | Sガンダム |
| ジェガンD型 | 2 | ジェガン | 3 | グスタフ・カール | 4 | スタークジェガン | 4 | ヘビーガン |
| スタークジェガン | 2 | ジェガン | 3 | ジェガンD型 | 3 | グスタフ・カール | 4 | ヘビーガン |
| ロト | 2 | ガンタンクR44 | 4 | Gキャノン | — | — | — | — |
| シナンジュ | 2 | ギラ・ズール | 3 | サザビー | 4 | ユニコーンガンダム | — | — |
| ギラ・ズール | 2 | ギラ・ドーガ | 3 | メッサー | — | — | — | — |
| クシャトリヤ | 2 | ギラ・ズール | 3 | ヤクト・ドーガ(クェス专用机) | 3 | ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机) | 4 | クィン・マンサ |

## 机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ξガンダム | 4 | νガンダム | 4 | ペーネロペー | — | — | — | — |
| メッサー | 2 | ギラ・ドーガ | 3 | ギラ・ズール | 3 | RFザク | — | — |
| ペーネロペー | 4 | νガンダム | 4 | Ξガンダム | — | — | — | — |
| グスタフ・カール | 2 | ジェガン | 3 | ヘビーガン | — | — | — | — |

## 机动战士ガンダムF90

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムF90 | 2 | Gキャノン | 3 | ガンダムF90(フル装备) | 4 | ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样) | 5 | ガンダムF91 |
| ガンダムF90(フル装备) | 2 | Gキャノン | 3 | ガンダムF90 | 4 | ガンダムF91 | — | — |
| ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样) | 3 | RFザク | 3 | ガンダムF90 | 4 | シルエットガンダム | — | — |
| RFザク | 2 | ザクII | 4 | RFドム | 6 | ザク50 | — | — |
| RFドム | 2 | ドム | 2 | リックドム | 3 | RFザク | 4 | RFゲルググ |
| RFゲルググ | 2 | ゲルググ | 3 | RFザク | 3 | RFドム | 4 | リゲルグ |
| グランザム | 2 | RFザク | 3 | RFドム | 3 | RFゲルググ | 5 | ビグザム |

## 机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シルエットガンダム | 2 | ガンダムF90 | 3 | ガンダムF91 | 4 | ネオガンダム | — | — |
| ネオガンダム | 2 | シルエットガンダム | 3 | ガンダムF91 | 4 | ペーネロペー | — | — |
| ベルガ・バルス | 2 | ベルガ・ダラス | 2 | ダギ・イルス | 3 | ベルガ・ギロス | 4 | ビギナ・ギナ |
| ビギナ・ゼラ | 2 | ベルガ・ギロス | 3 | ビギナ・ギナ | 3 | ビギナ・ギナII | 4 | ビギナ・ロナ |

## 机动战士ガンダムF91

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムF91 | 3 | ガンダムF90 | 4 | シルエットガンダム | 5 | クロスボーン・ガンダムX1 | — | — |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘビーガン | 2 | ジェガン | 3 | グスタフ・カール | 4 | Gキャノン | 4 | ジェムズガン |
| Gキャノン | 2 | ヘビーガン | 5 | ガンダムF90 | — | — | — | — |
| ガンタンクR44 | 2 | ガンタンク | 3 | ロト | 4 | Gキャノン | — | — |
| デナン・ゾン | 2 | エビル・S | 2 | ゾンド・ゲー | 3 | デナン・ゲー | 5 | ベルガ・ダラス |
| デナン・ゲー | 2 | エビル・S | 2 | デナン・ゾン | 4 | ベルガ・ダラス | 5 | ベルガ・ギロス |
| エビル・S | 2 | ゾンド・ゲー | 3 | デナン・ゾン | 4 | デナン・ゲー | 6 | ダギ・イルス |
| ベルガ・ダラス | 2 | エビル・S | 3 | デナン・ゾン | 3 | デナン・ゲー | 4 | ベルガ・ギロス |
| ベルガ・ギロス | 3 | ベルガ・ダラス | 3 | ダギ・イルス | 4 | ベルガ・バルス | 5 | ビギナ・ギナ |
| ダギ・イルス | 2 | エビル・S | 3 | ベルガ・ダラス | 4 | ベルガ・ギロス | 5 | ビギナ・ギナ |
| ビギナ・ギナ | 3 | ベルガ・ギロス | 4 | ビギナ・ギナII | 4 | ビギナ・ゼラ | 5 | ビギナ・ロナ |
| ラフレシア | 2 | デナン・ゾン | 3 | ベルガ・ダラス | 4 | ビギナ・ギナ | 5 | エビル・ドーガ |

## 机动战士クロスボーン・ガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クロスボーン・ガンダムX1 | 2 | フリント | 3 | クロスボーン・ガンダムX1改 | 4 | クロスボーン・ガンダムX2 | 4 | クロスボーン・ガンダムX3 |
| クロスボーン・ガンダムX1改 | 2 | フリント | 3 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | クロスボーン・ガンダムX2 | 4 | スカルハート |
| クロスボーン・ガンダムX2 | 2 | フリント | 3 | クロスボーン・ガンダムX2改 | 4 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | クロスボーン・ガンダムX3 |
| クロスボーン・ガンダムX2改 | 2 | フリント | 3 | クロスボーン・ガンダムX2 | 4 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | アマクサ |
| クロスボーン・ガンダムX3 | 2 | フリント | 4 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | クロスボーン・ガンダムX2 | 6 | クロスボーン・ガンダムX1フルクロス |
| フリント | 3 | レコードブレイカー | 4 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | クロスボーン・ガンダムX2 | 4 | クロスボーン・ガンダムX3 |
| ゾンド・ゲー | 2 | エビル・S | 3 | デナン・ゾン | 4 | デナン・ゲー | — | — |
| バタラ | 3 | ペズ・バタラ | 4 | ヴァゴン | — | | — | — |
| ペズ・バタラ | 2 | バタラ | 3 | ヴァゴン | 5 | ノーティラス | — | — |
| ヴァゴン | 2 | バタラ | 3 | ペズ・バタラ | 5 | ノーティラス | — | — |
| アビジョ | 2 | バタラ | 4 | クァバーゼ | 4 | トトゥガ | 5 | ノーティラス |
| クァバーゼ | 3 | 量产型クァバーゼ | 4 | アビジョ | 4 | トトゥガ | 5 | ノーティラス |
| 量产型クァバーゼ | 2 | バタラ | 3 | ペズ・バタラ | 4 | ヴァゴン | 5 | クァバーゼ |
| トトゥガ | 2 | バタラ | 4 | アビジョ | 4 | クァバーゼ | 5 | ノーティラス |
| エレファンテ | 3 | アビジョ | 3 | クァバーゼ | 3 | トトゥガ | 4 | ノーティラス |
| ノーティラス | 3 | アビジョ | 3 | クァバーゼ | 3 | トトゥガ | 4 | エレファンテ |
| ディビニダド | 2 | バタラ | 3 | ノーティラス | 4 | インプルース・コルニグス | — | — |

## 机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スカルハート | 2 | クロスボーン・ガンダムX1 | 3 | クロスボーン・ガンダムX1改 | 4 | クロスボーン・ガンダムX1フルクロス | | |
| アマクサ | 2 | バタラ | 3 | クロスボーン・ガンダムX2 | 4 | コルニグス | | |

## 机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クロスボーン・ガンダムX1フルクロス | 2 | フリント | 3 | レコードブレイカー | 3 | クロスボーン・ガンダムX1 | 3 | クロスボーン・ガンダムX3 |
| レコードブレイカー | 3 | フリント | 4 | クロスボーン・ガンダムX1 | 4 | ガンダムF91 | 5 | V2ガンダム |
| コルニグス | 2 | バタラ | 3 | アマクサ | 4 | インプルース・コルニグス | 7 | ディビニダド |
| インプルース・コルニグス | 2 | バタラ | 3 | アマクサ | 3 | コルニグス | 6 | ディビニダド |

## 机动战士Vガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vガンダム | 3 | ガンイージ | 4 | V2ガンダム | — | — | — | — |
| V2ガンダム | 2 | Vガンダム | 3 | レコードブレイカー | 4 | ザンスパイン | 4 | V2アサルトバスター |
| V2アサルトバスター | 2 | Vガンダム | 3 | レコードブレイカー | 4 | V2ガンダム | 4 | ザンスパイン |
| ガンイージ | 2 | ジェムズガン | 2 | ジャベリン | 3 | ガンブラスター | 4 | Vガンダム |
| ガンブラスター | 2 | ジェムズガン | 2 | ジャベリン | 3 | ガンイージ | 4 | Vガンダム |
| ジェムズガン | 2 | ヘビーガン | 3 | ジャベリン | 4 | ガンイージ | — | — |
| ジャベリン | 2 | ヘビーガン | 3 | ジェムズガン | 4 | ガンイージ | — | — |
| ゾロアット | 2 | ゾロ | 3 | シャッコー | 4 | ゲドラフ | — | — |
| ゾロ | 2 | ゾロアット | 3 | トムリアット | 4 | ゴッゾーラ | — | — |
| トムリアット | 2 | ゾロ | 3 | ゴッゾーラ | 4 | ドムットリア | 5 | リカール |
| ドムットリア | 2 | ゾロ | 3 | トムリアット | 4 | ゴッゾーラ | 5 | リカール |
| ゴッゾーラ | 2 | ゾロ | 3 | トムリアット | 4 | ドムットリア | 5 | リカール |
| リカール | 2 | ゾロ | 3 | ゾロアット | 4 | ゲドラフ | 5 | ドッゴーラ(青) |
| アビゴル | 2 | ゾロアット | 3 | シャッコー | 4 | ジャバコ | 5 | ザンネック |
| ドッゴーラ(青) | 2 | ゾロアット | 2 | シャッコー | 3 | ゲドラフ | 3 | リカール |
| ゲドラフ | 2 | ゾロアット | 3 | ゾリディア | 4 | ブルッケング | 6 | ドッゴーラ(青) |
| ゾリディア | 2 | ゾロアット | 3 | ゲドラフ | 4 | ブルッケング | 6 | ドッゴーラ(青) |
| ブルッケング | 2 | ゾロアット | 3 | ゲドラフ | 4 | ゾリディア | 6 | ドッゴーラ(青) |
| シャッコー | 2 | ゾロアット | 3 | ジャバコ | 4 | リグ・シャッコー | 5 | アビゴル |
| リグ・シャッコー | 2 | ゾロアット | 3 | シャッコー | 4 | コンティオ | 5 | ゴトラタン |
| コンティオ | 2 | ゾロアット | 3 | シャッコー | 4 | ジャバコ | 5 | リグ・コンティオ |
| ジャバコ | 2 | ゾロアット | 3 | シャッコー | 4 | コンティオ | 5 | アビゴル |
| リグ・コンティオ | 2 | ゾロアット | 3 | コンティオ | 4 | リグ・リング | — | — |
| ザンネック | 2 | ゾロアット | 3 | アビゴル | 4 | ゲンガオゾ | 5 | ザンスパイン |
| ゲンガオゾ | 2 | ゾロアット | 4 | ザンネック | 5 | ザンスパイン | — | — |
| ゴトラタン | 2 | ゾロアット | 3 | コンティオ | 4 | リグ・リング | 4 | リグ・シャッコー |

## 机动武斗 Gガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シャイニングガンダム | 2 | ライジングガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル | 4 | ゴッドガンダム | – | – |
| ゴッドガンダム | 2 | ライジングガンダム | 3 | シャイニングガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル | 4 | マスターガンダム |
| ガンダムマックスター | 3 | ドラゴンガンダム | 3 | ガンダムローズ | 3 | ボルトガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル |
| ドラゴンガンダム | 3 | ガンダムローズ | 3 | ガンダムマックスター | 3 | ボルトガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル |
| ガンダムローズ | 3 | ドラゴンガンダム | 3 | ガンダムマックスター | 3 | ボルトガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル |
| ボルトガンダム | 3 | ドラゴンガンダム | 3 | ガンダムローズ | 3 | ガンダムマックスター | 3 | ガンダムシュピーゲル |
| ガンダムシュピーゲル | 3 | ドラゴンガンダム | 3 | ガンダムローズ | 3 | ガンダムマックスター | 3 | ボルトガンダム |
| ライジングガンダム | 2 | ブッシ | 3 | ノブッシ | 5 | シャイニングガンダム | – | – |
| マンダラガンダム | 3 | ノーベルガンダム | 3 | ネロスガンダム | 3 | ジョンブルガンダム | 3 | ガンダムシュピーゲル |
| ネロスガンダム | 2 | デスアーミー | 4 | ガンダムシュピーゲル | 4 | ガンダムヘブンズソード | – | – |
| ガンダムヘブンズソード | 2 | デスアーミー | 3 | ネロスガンダム | 6 | グランドマスターガンダム | – | – |
| ジョンブルガンダム | 2 | カッシング | 2 | デスアーミー | 4 | ガンダムシュピーゲル | 6 | グランドガンダム |
| カッシング | 2 | ブッシ | 3 | ノブッシ | 3 | デスアーミー | 6 | ジョンブルガンダム |
| グランドガンダム | 2 | デスアーミー | 3 | ジョンブルガンダム | 5 | グランドマスターガンダム | – | –– |
| ノーベルガンダム | 3 | マンダラガンダム | 4 | ガンダムシュピーゲル | 4 | ウォルターガンダム | – | – |
| ウォルターガンダム | 2 | デスアーミー | 3 | ノーベルガンダム | 6 | グランドマスターガンダム | – | – |
| マスターガンダム | 3 | ウォルターガンダム | 3 | ガンダムヘブンズソード | 4 | ゴッドガンダム | 4 | グランドガンダム |
| グランドマスターガンダム | 2 | ウォルターガンダム | 2 | ガンダムヘブンズソード | 3 | マスターガンダム | 3 | グランドガンダム |
| ブッシ | 3 | ノブッシ | 4 | ファントマ | 5 | ライジングガンダム | – | – |
| ノブッシ | 2 | ブッシ | 3 | ファントマ | 4 | ライジングガンダム | – | – |
| ファントマ | 2 | ブッシ | 3 | ノブッシ | 4 | ライジングガンダム | – | – |
| デスアーミー | 3 | デスバット | 4 | ネロスガンダム | 4 | ジョンブルガンダム | 9 | マスターガンダム |
| デスバット | 2 | デスアーミー | 6 | マスターガンダム | 9 | デビルガンダム | – | – |
| デビルガンダム | 2 | デスアーミー | 3 | デスバット | 3 | ガンダムシュピーゲル | 5 | デビルガンダム(最终形态) |
| デビルガンダム(最终形态) | 2 | デスアーミー | 3 | デスバット | 3 | ガンダムシュピーゲル | 5 | デビルガンダムJr. |

## 新机动战记ガンダムW

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウイングガンダム | 3 | メリクリウス | 3 | ガンダムデスサイズ | 3 | ガンダムヘビーアームズ | 5 | ウイングガンダムゼロ |
| ウイングガンダムゼロ | 2 | ウイングガンダム | 3 | トールギス | 4 | ウイングガンダムゼロ(EW) | – | – |
| ガンダムデスサイズ | 3 | ガンダムヘビーアームズ | 3 | ガンダムサンドロック | 4 | ガンダムデスサイズヘル | – | – |
| ガンダムデスサイズヘル | 2 | ガンダムデスサイズ | 3 | トールギス | 4 | ガンダムデスサイズヘル(EW) | – | – |
| ガンダムヘビーアームズ | 3 | ヴァイエイト | 3 | ガンダムサンドロック | 3 | シェンロンガンダム | 4 | ガンダムヘビーアームズ改 |
| ガンダムヘビーアームズ改 | 2 | ガンダムヘビーアームズ | 3 | トールギス | 4 | ガンダムヘビーアームズ改(EW) | – | – |
| ガンダムサンドロック | 3 | シェンロンガンダム | 3 | ウイングガンダム | 4 | ガンダムサンドロック改 | – | – |
| ガンダムサンドロック改 | 2 | ガンダムサンドロック | 3 | トールギス | 4 | ガンダムサンドロック改(EW) | – | – |
| シェンロンガンダム | 3 | ウイングガンダム | 3 | ガンダムデスサイズ | 4 | アルトロンガンダム | – | – |
| アルトロンガンダム | 2 | シェンロンガンダム | 3 | トールギス | 4 | ガンダムナタク | – | – |
| トールギス | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ウイングガンダム | 4 | トールギスII | 5 | トールギスIII |
| トールギスII | 2 | リーオー(OZ) | 3 | トールギス | 4 | トールギスIII | 4 | ガンダムエピオン |
| リーオー(地上) | 2 | リーオー(宇宙) | 3 | リーオー(OZ) | 4 | エアリーズ | 5 | トーラス |
| リーオー(宇宙) | 2 | リーオー(地上) | 3 | リーオー(OZ) | 4 | エアリーズ | 5 | トーラス |
| リーオー(OZ) | 2 | リーオー(地上) | 2 | リーオー(宇宙) | 4 | トーラス | 7 | トールギス |
| エアリーズ | 2 | リーオー(地上) | 2 | リーオー(宇宙) | 3 | リーオー(OZ) | 4 | トーラス |
| トーラス | 2 | リーオー(地上) | 2 | リーオー(宇宙) | 3 | リーオー(OZ) | 4 | ビルゴ |
| ヴァイエイト | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ビルゴ | 4 | メリクリウス | 4 | ガンダムヘビーアームズ |
| メリクリウス | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ビルゴ | 4 | ヴァイエイト | 4 | ウイングガンダム |
| ビルゴ | 2 | リーオー(OZ) | 3 | トーラス | 4 | ビルゴII | 5 | サーペント |
| ビルゴII | 3 | ビルゴ | 4 | ヴァイエイト | 4 | メリクリウス | 4 | サーペント |
| ガンダムエピオン | 3 | トールギス | 4 | ガンダムアクエリアス | 4 | ウイングガンダムゼロ | – | – |

## 新机动战记ガンダムW Endless Waltz

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウイングガンダムゼロ(EW) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ウイングガンダム | 4 | トールギス | 4 | ウイングガンダムゼロ |
| ガンダムデスサイズヘル(EW) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ガンダムデスサイズ | 4 | トールギス | 4 | ガンダムデスサイズヘル |
| ガンダムヘビーアームズ改(EW) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ガンダムヘビーアームズ | 4 | トールギス | 4 | ガンダムヘビーアームズ改 |
| ガンダムサンドロック改(EW) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | ガンダムサンドロック | 4 | トールギス | 4 | ガンダムサンドロック改 |
| ガンダムナタク | 2 | リーオー(OZ) | 3 | シェンロンガンダム | 4 | トールギス | 4 | アルトロンガンダム |
| トールギスIII | 2 | リーオー(OZ) | 3 | トールギス | 4 | トールギスII | 4 | ガンダムエピオン |
| サーペント | 2 | トーラス | 3 | ビルゴ | 4 | ビルゴII | 5 | ガンダムヘビーアームズ改(EW) |

## 机动新世纪ガンダムX

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムX | 2 | GXビット | 3 | ガンダムXディバイダー | 4 | ガンダムDX | — | — |
| ガンダムXディバイダー | 2 | GXビット | 3 | ガンダムエアマスター | 3 | ガンダムレオパルド | 4 | ガンダムDX |
| ガンダムDX | 2 | GXビット | 3 | ガンダムX | 4 | ガンダムベルフェゴール | — | — |
| ガンダムエアマスター | 3 | Gファルコン | 4 | ガンダムレオパルド | 4 | ガンダムX | 5 | ガンダムエアマスター・バースト |
| ガンダムエアマスター・バースト | 2 | Gファルコン | 3 | ガンダムレオパルド | 4 | ガンダムX | 5 | ガンダムベルフェゴール |
| ガンダムレオパルド | 3 | Gファルコン | 4 | ガンダムエアマスター | 4 | ガンダムX | 5 | ガンダムレオパルド・デストロイ |
| ガンダムレオパルド・デストロイ | 2 | Gファルコン | 3 | ガンダムエアマスター | 4 | ガンダムX | 5 | ガンダムベルフェゴール |
| Gファルコン | 2 | エニルカスタム | 3 | ガンダムエアマスター | 3 | ガンダムレオパルド | 4 | ガンダムX |
| ドートレス | 2 | ドートレス・ウエポン | 4 | バリエント | 5 | ドートレス・ネオ | — | — |
| ドートレス・ウエポン | 2 | ドートレス | 4 | バリエント | 5 | ドートレス・ネオ | — | — |
| ドートレス・ネオ | 2 | ドートレス | 2 | ドートレス・ウエポン | 3 | バリエント | — | — |
| ガディール | 3 | バリエント | 4 | ドートレス・ネオ | — | | — | — |
| バリエント | 2 | ドートレス | 2 | ドートレス・ウエポン | 3 | ガディール | 4 | ドートレス・ネオ |
| ガンダムヴァサーゴ | 4 | ガンダムアシュタロン | 4 | ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク | 5 | ガンダムベルフェゴール | — | — |
| ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク | 3 | ガンダムヴァサーゴ | 4 | ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ | 4 | ガンダムベルフェゴール | — | — |
| ガンダムアシュタロン | 4 | ガンダムヴァサーゴ | 4 | ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ | 5 | ガンダムベルフェゴール | — | — |
| ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ | 3 | ガンダムアシュタロン | 4 | ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク | 4 | ガンダムベルフェゴール | — | — |
| ジェニス | 2 | エニルカスタム | 3 | ジュラッグ | 4 | セプテム | 5 | オクト・エイプ |
| エニルカスタム | 2 | ジェニス | 2 | ジュラッグ | 3 | セプテム | 4 | オクト・エイプ |
| ジュラッグ | 2 | ジェニス | 3 | エニルカスタム | 4 | セプテム改 | 7 | ベルティゴ |
| セプテム | 2 | ジェニス | 2 | ジュラッグ | 3 | セプテム改 | 4 | オクト・エイプ |
| セプテム改 | 2 | ジェニス | 2 | ジュラッグ | 3 | セプテム | 4 | オクト・エイプ |
| オクト・エイプ | 2 | ジェニス | 3 | セプテム | 5 | クラウダ | 6 | ベルティゴ |
| クラウダ | 2 | ジェニス | 3 | セプテム | 4 | オクト・エイプ | 5 | ベルティゴ |
| フェブラル | 2 | ジェニス | 4 | ベルティゴ | 5 | グランディーネ | 7 | パトゥーリア |
| ベルティゴ | 2 | ジュラッグ | 3 | オクト・エイプ | 4 | フェブラル | 7 | パトゥーリア |
| グランディーネ | 2 | ジェニス | 2 | ドートレス | 3 | フェブラル | 4 | パトゥーリア |
| パトゥーリア | 2 | ジュラッグ | 3 | ベルティゴ | 4 | グランディーネ | — | — |
| GXビット | 2 | ドートレス | 3 | D.O.M.E.ビット | 5 | ガンダムX | — | — |
| D.O.M.E.ビット | 2 | GXビット | 3 | ガンダムエアマスター | 3 | ガンダムレオパルド | 4 | ガンダムX |

## ∀ガンダム

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ∀ガンダム | 3 | ガンダム | 4 | シルバー・スモー | 5 | ∀ガンダム(能力解放) | — | — |
| ∀ガンダム(能力解放) | 2 | ∀ガンダム | 3 | ゴールド・スモー | 4 | ターンX | — | — |
| カプル | 2 | カプール | 4 | コレン・カプル | — | — | — | — |
| コレン・カプル | 2 | カプル | 2 | カプール | 5 | イーゲル | — | — |
| ボルジャーノン | 2 | ザクII | 3 | ギャバン・ボルジャーノン | 6 | ザクIII | — | — |
| ギャバン・ボルジャーノン | 2 | ザクI | 3 | ボルジャーノン | — | — | — | — |
| シルバー・スモー | 2 | フラット | 4 | ∀ガンダム | 4 | ゴールド・スモー | — | — |
| ゴールド・スモー | 2 | フラット | 3 | ∀ガンダム | 3 | シルバー・スモー | — | — |
| ウォドム | 2 | ウァッド | 3 | フラット | 4 | 强化型ウォドム | — | — |
| 强化型ウォドム | 2 | ウァッド | 2 | フラット | 3 | ウォドム | — | — |
| ウァッド | 4 | ゴッゾー | 6 | フラット | 8 | ウォドム | — | — |
| フラット | 2 | ウァッド | 3 | ハイヒール | 4 | マヒロー | 4 | ムットゥー |
| ハイヒール | 2 | ウァッド | 3 | フラット | 4 | マヒロー | 4 | ムットゥー |
| ムットゥー | 3 | フラット | 5 | バウンド・ドック | — | | — | — |
| イーゲル | 2 | ウァッド | 3 | フラット | 3 | ゴッゾー | 4 | コレン・カプル |
| ゴッゾー | 2 | ウァッド | 3 | フラット | 5 | イーゲル | — | — |
| ズサン | 2 | ズサ | 3 | マヒロー | — | | — | — |
| マヒロー | 2 | フラット | 4 | ウォドム | 5 | バンデット | — | — |
| バンデット | 2 | マヒロー | 3 | ズサン | 6 | ターンX | — | — |
| ターンX | 2 | フラット | 3 | ∀ガンダム | 3 | バンデット | — | — |

## 机动战士ガンダムSEED

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストライクガンダム | 2 | ストライクダガー | 3 | ストライクルージュ | 4 | デュエルガンダム | 4 | ストライクノワール |
| ストライクルージュ | 2 | ストライクダガー | 3 | ストライクガンダム | 4 | ストライクノワール | 5 | アカツキ |
| メビウス・ゼロ | 2 | スカイグラスパー | 4 | エグザス | — | — | — | — |
| スカイグラスパー | 3 | メビウス・ゼロ | 4 | エグザス | 6 | ストライクガンダム | — | — |
| デュエルガンダム | 3 | デュエルガンダム アサルトシュラウド | 4 | ブリッツガンダム | 4 | ストライクガンダム | 4 | バスターガンダム |
| デュエルガンダム アサルトシュラウド | 3 | ブリッツガンダム | 3 | ストライクガンダム | 3 | バスターガンダム | 4 | ブルデュエル |
| バスターガンダム | 4 | デュエルガンダム | 4 | ストライクガンダム | 4 | カラミティガンダム | 5 | ヴェルデバスター |
| ブリッツガンダム | 4 | デュエルガンダム | 4 | イージスガンダム | 4 | バスターガンダム | 4 | フォビドゥンガンダム |
| イージスガンダム | 4 | ブリッツガンダム | 4 | デュエルガンダム | 4 | バスターガンダム | 4 | レイダーガンダム |
| フリーダムガンダム | 3 | ドレッドノートガンダム | 4 | インパルスガンダム | 5 | ストライクフリーダムガンダム | 6 | フリーダムガンダム(ミーティア) |
| フリーダムガンダム(ミーティア) | 2 | フリーダムガンダム | 4 | ストライクフリーダムガンダム | 5 | ジャスティスガンダム(ミーティア) | — | — |
| ジャスティスガンダム | 3 | ドレッドノートガンダム | 4 | セイバーガンダム | 5 | インフィニットジャスティスガンダム | 6 | ジャスティスガンダム(ミーティア) |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジャスティスガンダム(ミーティア) | 2 | ジャスティスガンダム | 4 | インフィニットジャスティスガンダム | 5 | フリーダムガンダム(ミーティア) | — | — |
| M1アストレイ | 2 | ストライクダガー | 2 | M1アストレイ(シュライク) | 4 | アストレイ レッドフレーム | 4 | アストレイ ブルーフレーム |
| ストライクダガー | 3 | ダガーL | 4 | M1アストレイ | 5 | ストライクガンダム | 6 | ゲルズゲー |
| カラミティガンダム | 4 | バスターガンダム | 4 | レイダーガンダム | 4 | フォビドゥンガンダム | — | — |
| フォビドゥンガンダム | 4 | ブリッツガンダム | 4 | レイダーガンダム | 4 | カラミティガンダム | — | — |
| レイダーガンダム | 4 | イージスガンダム | 4 | フォビドゥンガンダム | 4 | カラミティガンダム | — | — |
| ジン | 2 | ジンハイマニューバ | 4 | シグー | — | — | — | — |
| ジンハイマニューバ | 2 | ジン | 3 | ジンハイマニューバ2型 | 4 | シグー | — | — |
| シグー | 2 | ジン | 3 | ディン | 4 | ゲイツ | — | — |
| ディン | 2 | ジン | 3 | シグー | 4 | バビ | — | — |
| ゲイツ | 2 | ジン | 3 | シグー | 4 | ゲイツR | — | — |
| バクゥ | 3 | ケルベロスバクゥハウンド | 4 | ラゴゥ | 5 | ガイアガンダム | — | — |
| ラゴゥ | 2 | バクゥ | 3 | ケルベロスバクゥハウンド | 4 | ガイアガンダム | — | — |
| プロヴィデンスガンダム | 3 | Xアストレイ | 4 | レジェンドガンダム | — | — | — | — |
| レジェンドガンダム | 4 | デスティニーガンダム | 4 | プロヴィデンスガンダム | — | — | — | — |
| ゲイツR | 2 | ジン | 2 | シグー | 3 | ゲイツ | 4 | ザクウォーリア |
| バビ | 2 | シグー | 3 | ディン | 4 | ゲイツR | — | — |
| ジンハイマニューバ2型 | 2 | ジン | 2 | ジンハイマニューバ | 3 | シグー | 4 | ゲイツ |
| カオスガンダム | 4 | ガイアガンダム | 4 | インパルスガンダム | 4 | アビスガンダム | 5 | セイバーガンダム |
| アビスガンダム | 4 | ガイアガンダム | 4 | インパルスガンダム | 4 | カオスガンダム | 5 | セイバーガンダム |
| ガイアガンダム | 2 | バクゥ | 4 | アビスガンダム | 4 | カオスガンダム | 5 | セイバーガンダム |
| ダガーL | 2 | ストライクダガー | 3 | ダークダガーL | 4 | ウィンダム | — | — |
| ダークダガーL | 2 | ストライクダガー | 3 | ダガーL | 4 | ウィンダム | 6 | ストライクノワール |
| ウィンダム | 2 | ストライクダガー | 3 | ダガーL | 3 | ダークダガーL | 5 | ストライクガンダム |
| エグザス | 3 | ダークダガーL | 3 | メビウス・ゼロ | 4 | ウィンダム | — | — |
| ザムザザー | 3 | ゲルズゲー | 6 | デストロイガンダム | — | — | — | — |
| ゲルズゲー | 2 | ストライクダガー | 3 | ザムザザー | 6 | デストロイガンダム | — | — |
| デストロイガンダム | 2 | ウィンダム | 3 | エグザス | 4 | ゲルズゲー | 4 | ザムザザー |
| M1アストレイ(シュライク) | 2 | ストライクダガー | 3 | アストレイ レッドフレーム | 3 | アストレイ ブルーフレーム | 4 | ムラサメ |
| ムラサメ | 2 | M1アストレイ | 2 | M1アストレイ(シュライク) | 5 | アカツキ | — | — |
| アカツキ | 2 | ムラサメ | 3 | ストライクルージュ | 4 | ジャスティスガンダム | 4 | フリーダムガンダム |
| ドムトルーパー | 2 | ザクウォーリア | 3 | グフイグナイテッド | — | — | — | — |
| ストライクフリーダムガンダム | 3 | フリーダムガンダム | 6 | ストライクフリーダムガンダム(ミーティア) | — | — | — | — |
| ストライクフリーダムガンダム(ミーティア) | 2 | ストライクフリーダムガンダム | 5 | インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア) | — | — | — | — |
| インフィニットジャスティスガンダム | 3 | ジャスティスガンダム | 6 | インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア) | — | — | — | — |
| インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア) | 2 | ジャスティスガンダム | 5 | ストライクフリーダムガンダム(ミーティア) | — | — | — | — |

## 机动战士ガンダムSEED ASTRAY

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アストレイ レッドフレーム | 2 | M1アストレイ | 3 | アストレイ ブルーフレーム | 4 | ストライクガンダム | 5 | ハイペリオンガンダム |
| アストレイ ブルーフレーム | 2 | M1アストレイ | 3 | アストレイ レッドフレーム | 4 | デュエルガンダム | 5 | ハイペリオンガンダム |

## 机动战士ガンダムSEED X ASTRAY

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドレッドノートガンダム | 2 | ゲイツ | 3 | Xアストレイ | 4 | ジャスティスガンダム | 4 | フリーダムガンダム |
| Xアストレイ | 2 | アストレイ レッドフレーム | 3 | ドレッドノートガンダム | 4 | ジャスティスガンダム | 4 | フリーダムガンダム |
| ハイペリオンガンダム | 2 | ストライクダガー | 3 | アストレイ レッドフレーム | 3 | アストレイ ブルーフレーム | 4 | スターゲイザー |

## 机动战士ガンダムSEED DESTINY

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| インパルスガンダム | 4 | ガイアガンダム | 4 | アビスガンダム | 4 | カオスガンダム | 5 | デスティニーガンダム |
| セイバーガンダム | 3 | ガイアガンダム | 3 | アビスガンダム | 3 | カオスガンダム | 4 | ジャスティスガンダム |
| ザクウォーリア | 2 | ゲイツR | 3 | ザクファントム | 4 | グフイグナイテッド | — | — |
| ザクファントム | 2 | ゲイツR | 3 | ザクウォーリア | 4 | グフイグナイテッド | 5 | インパルスガンダム |
| グフイグナイテッド | 2 | ザクウォーリア | 4 | ドムトルーパー | — | — | — | — |
| デスティニーガンダム | 3 | インパルスガンダム | 4 | レジェンドガンダム | — | — | — | — |

## 机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スターゲイザー | 2 | M1アストレイ | 3 | ハイペリオンガンダム | — | — | — | — |
| ストライクノワール | 2 | ダークダガーL | 3 | ストライクガンダム | 4 | ヴェルデバスター | 4 | ブルデュエル |
| ブルデュエル | 2 | ダークダガーL | 3 | デュエルガンダム アサルトシュラウド | 4 | ヴェルデバスター | 4 | ストライクノワール |
| ヴェルデバスター | 2 | ダークダガーL | 3 | バスターガンダム | 4 | ブルデュエル | 4 | ストライクノワール |
| ケルベロスバクゥハウンド | 2 | バクゥ | 3 | ラゴゥ | 4 | ガイアガンダム | — | — |

## 机动战士ガンダム00

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムエクシア | 2 | ガンダムエクシアリペア | [illegible] | 0ガンダム | 5 | GNアーマーTYPE-E | 7 | ダブルオーガンダム |
| ガンダムデュナメス | 3 | 0ガンダム | 4 | ケルディムガンダム | 5 | GNアーマーTYPE-D | — | — |
| ガンダムキュリオス | 3 | 0ガンダム | 4 | アリオスガンダム | — | — | — | — |
| ガンダムヴァーチェ | 2 | ガンダムナドレ | 3 | 0ガンダム | 4 | セラヴィーガンダム | — | — |
| ガンダムナドレ | 3 | 0ガンダム | 3 | セラフィムガンダム | 3 | ガンダムヴァーチェ | — | — |
| GNアームズTYPE-D | 3 | GNアームズTYPE-E | 4 | オーライザー | 4 | GNアーチャー | 7 | GNアーマーTYPE-D |
| GNアームズTYPE-E | 3 | GNアームズTYPE-D | 4 | オーライザー | 4 | GNアーチャー | 7 | GNアーマーTYPE-E |
| GNアーマーTYPE-D | 2 | GNアームズTYPE-D | 3 | オーライザー | 3 | GNアーチャー | 4 | ガンダムデュナメス |
| GNアーマーTYPE-E | 2 | GNアームズTYPE-E | 3 | オーライザー | 3 | GNアーチャー | 4 | ガンダムエクシア |
| ガンダムスローネアイン | 2 | GN-X | 3 | ガンダムスローネドライ | 3 | ガンダムスローネツヴァイ | 4 | アルケーガンダム |
| ガンダムスローネツヴァイ | 2 | GN-X | 3 | ガンダムスローネドライ | 3 | ガンダムスローネアイン | 4 | アルケーガンダム |
| ガンダムスローネドライ | 2 | GN-X | 3 | ガンダムスローネツヴァイ | 3 | ガンダムスローネアイン | 4 | アルケーガンダム |
| ユニオンリアルド | 4 | ユニオンフラッグ | — | — | — | — | — | — |
| ユニオンフラッグ | 2 | ユニオンリアルド | 3 | オーバーフラッグ | — | — | — | — |
| オーバーフラッグ | 2 | ユニオンリアルド | 3 | ユニオンフラッグ | 4 | GNフラッグ | 5 | トリロバイト |
| GNフラッグ | 2 | ユニオンリアルド | 3 | オーバーフラッグ | 4 | GN-X | 6 | マスラオ |
| AEUヘリオン | 2 | AEUヘリオン陆战型 | 3 | AEUイナクト(デモカラー) | 4 | AEUイナクト | — | — |
| AEUヘリオン陆战型 | 2 | AEUヘリオン | 3 | AEUイナクト(デモカラー) | 6 | アグリッサ | — | — |
| AEUイナクト | 2 | AEUヘリオン | 4 | GN-X | 6 | アグリッサ | — | — |
| AEUイナクト(デモカラー) | 2 | AEUヘリオン | 3 | AEUイナクト | 5 | GN-X | — | — |
| アグリッサ | 2 | AEUヘリオン | 2 | AEUヘリオン陆战型 | 3 | AEUイナクト(デモカラー) | 3 | AEUイナクト |
| アンフ | 3 | ティエレン地上型 | 3 | ティエレン宇宙型 | — | — | — | — |
| ティエレン地上型 | 2 | アンフ | 3 | ティエレン长距离射击型 | 3 | ティエレン宇宙型 | 4 | ティエレン高机动型 |
| ティエレン长距离射击型 | 2 | アンフ | 3 | ティエレン地上型 | 3 | ティエレン宇宙型 | 4 | ティエレン高机动型 |
| ティエレン宇宙型 | 2 | アンフ | 3 | ティエレン地上型 | 4 | ティエレンタオツー | — | — |
| ティエレン高机动型 | 2 | ティエレン地上型 | 2 | ティエレン长距离射击型 | 3 | ティエレン高机动B型 | 4 | ティエレンタオツー |
| ティエレン高机动B型 | 2 | ティエレン地上型 | 2 | ティエレン长距离射击型 | 2 | ティエレン宇宙型 | 4 | ティエレンタオツー |
| ティエレンタオツー | 2 | ティエレン地上型 | 2 | ティエレン宇宙型 | 4 | ティエレン全领域对应型 | 4 | GN-X |
| GN-X | 4 | GN-XIII(アロウズ仕样) | 5 | アルヴァアロン | 7 | アルヴァトーレ | — | — |
| アルヴァトーレ | 2 | GN-X | 3 | トリロバイト | 3 | アルヴァアロン | 4 | エンプラス |
| アルヴァアロン | 3 | ガンダムスローネドライ | 3 | ガンダムスローネツヴァイ | 3 | ガンダムスローネアイン | 5 | アルヴァトーレ |
| 0ガンダム | 4 | ガンダムエクシア | 4 | ガンダムキュリオス | 4 | ガンダムデュナメス | 4 | ガンダムヴァーチェ |

## 机动战士ガンダム00 セカンドシーズン

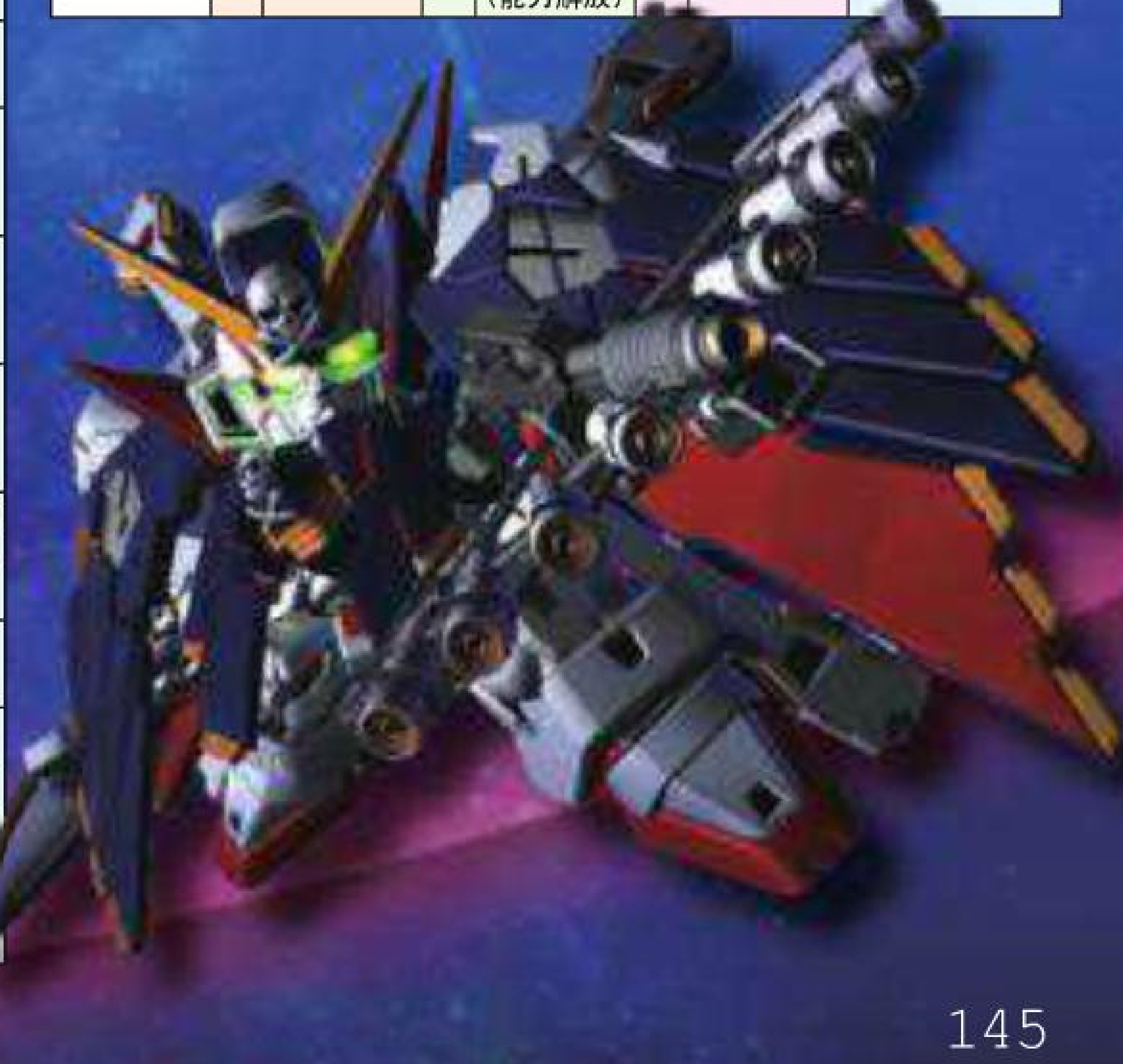
| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダブルオーガンダム | 3 | ガンダムエクシア | [illegible] | 0ガンダム(实战配备型) | 6 | ダブルオーライザー | — | — |
| ダブルオーライザー | 2 | オーライザー | 3 | ガンダムエクシア | 3 | ダブルオーガンダム | 6 | ダブルオーライザー(最终决战仕样) |
| ダブルオーライザー(最终决战仕样) | 2 | オーライザー | 3 | ガンダムエクシア | 3 | ダブルオーガンダム | 6 | ダブルオークアンタ |
| ケルディムガンダム | 3 | ガンダムデュナメス | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 4 | ケルディムガンダムGNHW | — | — |
| ケルディムガンダムGNHW | 3 | ガンダムデュナメス | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 3 | ケルディムガンダム | — | — |
| アリオスガンダム | 3 | ガンダムキュリオス | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 4 | アリオスガンダムGNHW | 4 | アーチャーアリオス |
| アリオスガンダムGNHW | 3 | ガンダムキュリオス | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 3 | アリオスガンダム | — | — |
| セラヴィーガンダム | 2 | セラフィムガンダム | 3 | ガンダムヴァーチェ | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 4 | セラヴィーガンダムGNHW |
| セラヴィーガンダムGNHW | 2 | セラフィムガンダム(GNHW) | 3 | ガンダムヴァーチェ | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 3 | セラヴィーガンダム |
| セラフィムガンダム | 2 | ガンダムナドレ | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 3 | セラヴィーガンダム | — | — |
| セラフィムガンダム(GNHW) | 2 | ガンダムナドレ | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 3 | セラヴィーガンダムGNHW | — | — |
| オーライザー | 3 | GNアームズTYPE-D | 3 | GNアームズTYPE-E | 4 | GNアーチャー | 6 | ダブルオーライザー |
| GNアーチャー | 3 | GNアームズTYPE-D | 3 | GNアームズTYPE-E | 4 | オーライザー | 5 | アーチャーアリオス |
| アーチャーアリオス | 3 | GNアーチャー | 3 | アリオスガンダム | — | — | — | — |
| ガンダムエクシアリペア | 2 | ティエレン宇宙型 | 3 | ガンダムエクシア | 4 | ガンダムエクシアリペアII | 5 | ダブルオーガンダム |
| ガンダムエクシアリペアII | 2 | ガンダムエクシアリペア | 3 | ガンダムエクシア | 3 | 0ガンダム(实战配备型) | 4 | ダブルオーガンダム |
| ティエレン全领域对应型 | 2 | ティエレン地上型 | 2 | ティエレン宇宙型 | 3 | ティエレンタオツー | 4 | GN-X |
| GN-XIII(アロウズ仕样) | 2 | GN-X | 3 | アヘッド | 4 | トリロバイト | — | — |
| アヘッド | 2 | GN-XIII(アロウズ仕样) | 3 | アヘッド・スマルトロン | 4 | アヘッド・サキガケ | — | — |
| アヘッド・スマルトロン | 2 | ティエレンタオツー | 3 | アヘッド | 4 | アヘッド・サキガケ | — | — |
| アヘッド・サキガケ | 3 | アヘッド | 3 | アヘッド・スマルトロン | 4 | マスラオ | — | — |
| マスラオ | 2 | GNフラッグ | 2 | GN-X | 3 | アヘッド・サキガケ | 4 | スサノオ |
| スサノオ | 2 | GNフラッグ | 2 | GN-X | 3 | アヘッド・サキガケ | 3 | マスラオ |
| トリロバイト | 2 | オーバーフラッグ | 3 | GN-XIII(アロウズ仕样) | 4 | エンプラス | — | — |
| ガデッサ(リヴァイヴ机) | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 3 | ガッデス | 5 | リボーンズガンダム |
| ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガデッサ(リヴァイヴ机) | 3 | ガラッゾ(ヒリング机) | 3 | ガッデス | 5 | リボーンズガンダム |
| ガラッゾ(ブリング机) | 3 | ガラッゾ(ヒリング机) | 3 | ガデッサ(リヴァイヴ机) | 3 | ガッデス | 5 | リボーンズガンダム |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガラッゾ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガッデス | 5 | リボーンズガンダム |
| ガッデス | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 3 | エンプラス | 5 | リボーンズガンダム |
| エンプラス | 2 | GN-XIII(アロウズ仕样) | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 5 | レグナント |
| レグナント | 2 | GN-XIII(アロウズ仕样) | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 3 | エンプラス |
| アルケーガンダム | 2 | GN-X | 3 | ガンダムスローネツヴァイ | 4 | エンプラス | — | — |
| リボーンズガンダム | 3 | Oガンダム(实战配备型) | 3 | ガデッサ(ヒリング机) | 3 | ガラッゾ(ブリング机) | 3 | アルヴァアロン |
| Oガンダム(实战配备型) | 3 | Oガンダム | 4 | ダブルオーガンダム | 4 | リボーンズガンダム | — | — |

## GAME CATEGORY 游戏系（ゲーム系）

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブルーディスティニー1号机 | 2 | 陆战型ジム | 3 | 陆战型ガンダム | 4 | ブルーディスティニー2号机 | 4 | ブルーディスティニー3号机 |
| ブルーディスティニー2号机 | 2 | 陆战型ジム | 3 | 陆战型ガンダム | 4 | ブルーディスティニー1号机 | 4 | ブルーディスティニー3号机 |
| ブルーディスティニー3号机 | 2 | 陆战型ジム | 3 | 陆战型ガンダム | 4 | ブルーディスティニー1号机 | 4 | ブルーディスティニー2号机 |
| イフリート改 | 2 | イフリート | 3 | イフリート・ナハト | 4 | ブルーディスティニー1号机 | — | — |
| ガンダム4号机 | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム4号机(Bst) | 4 | ガンダム5号机 | 5 | ガンダム6号机 |
| ガンダム4号机(Bst) | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム4号机 | 4 | ガンダム5号机 | 4 | ガンダム6号机 |
| ガンダム5号机 | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム5号机(Bst) | 4 | ガンダム4号机 | 5 | ガンダム6号机 |
| ガンダム5号机(Bst) | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム5号机 | 4 | ガンダム4号机 | 4 | ガンダム6号机 |
| ガンダム6号机 | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム4号机 | 3 | ガンダム5号机 | 4 | ガンダム7号机 |
| ガンダム7号机 | 2 | RX-81スタンダードアーマー | 3 | ガンダム | 3 | ガンダム6号机 | 4 | ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样) |
| RX-81スタンダードアーマー | 3 | ガンダム | 4 | ガンダム7号机 | 5 | フルアーマーガンダム | — | — |
| イフリート・ナハト | 2 | イフリート | 3 | イフリート改 | 4 | ギャン | — | — |
| サイコロガンダム | 4 | サイコ・ガンダム | 5 | サイコ・ガンダムMk-II | 6 | サイコ・ハロ | — | — |
| イフリート | 2 | グフ | 3 | ドム | 4 | イフリート改 | 5 | イフリート・ナハト |
| ザクI・スナイパータイプ | 2 | ザクI | 3 | ザクII | 4 | ザクキャノン | — | — |
| ジム・ストライカー | 2 | ジム改 | 3 | ジム・スナイパーカスタム | 3 | ジム・カスタム | 4 | ストライカー・カスタム |
| ストライカー・カスタム | 2 | ジム改 | 3 | ジム・ストライカー | 4 | ヘイズル | — | — |
| ガンダム试作2号机(MLRS装备) | 2 | ガンダム | 2 | ガンダム试作2号机 | 3 | ガンダム试作1号机 | 3 | ガンダム试作3号机ステイメン |
| ガーベラ・テトラ改 | 2 | ガーベラ・テトラ | 3 | リック・ディアス | 4 | R・ジャジャ | — | |
| トルネードガンダム | 3 | フェニックス・ゼロ | 4 | ガンダム(ベーシック) | 4 | ∀ガンダム(ベーシック) | 4 | エールストライクガンダム(ベーシック) |
| ネティクス | 3 | アレックス | 4 | ガンダムMk-IV | 5 | 量产型νガンダム | — | — |

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 量产型ビグザム | 3 | ビグロ | 4 | アプサラスII | 5 | ビグザム | — | — |
| グレート・ジオング | 2 | パーフェクト・ジオング | 3 | ビグザム | 4 | ノイエ・ジール | 5 | クイン・マンサ |
| ノイエ・ジールII | 3 | ノイエ・ジール | 4 | サザビー | 5 | α・アジール | — | — |
| ギャプラン改 | 3 | アッシマー | 3 | ギャプラン | 4 | バイアラン | — | — |
| ガンダムMk-IV | 3 | ガンダムMk-III | 3 | ネティクス | 4 | ガンダムMk-V | — | — |
| タイタニア | 3 | ボリノーク・サマーン | 3 | パラス・アテネ | 3 | メッサーラ | 4 | ジ・O |
| ギャン改 | 2 | ギャン | 3 | ガルバルディα | 4 | R・ジャジャ | — | — |
| ビギナ・ロナ | 2 | ベルガ・ダラス | 2 | ダギ・イルス | 3 | ベルガ・ギロス | 4 | ビギナ・ギナ |
| エビル・ドーガ | 2 | エビル・S | 4 | α・アジール | 4 | ラフレシア | — | — |
| ザク50 | 2 | ザクI | 3 | ザクII | 4 | ギラ・ドーガ | 5 | RFザク |
| リグ・リング | 2 | ゾロアット | 4 | ザンネック | 5 | ゴトラタン | 5 | リグ・コンティオ |
| ザンスパイン | 3 | ザンネック | 3 | ゲンガオゾ | 3 | V2ガンダム | — | |
| デビルガンダムJr. | 2 | デスアーミー | 3 | デスバット | 4 | デビルガンダム | 5 | グランドマスターガンダム |
| ガンダムアクエリアス | 3 | ウイングガンダム | 3 | トールギス | 4 | ウイングガンダムゼロ | 4 | ガンダムエピオン |
| ガンダムベルフェゴール | 3 | ガンダムX | 3 | ガンダムアシュタロン | 3 | ガンダムヴァサーゴ | — | — |
| ハロ | 2 | トルネードガンダム | 3 | フェニックス・ゼロ | 4 | フェニックスガンダム | 15 | サイコ・ハロ |
| サイコ・ハロ | 2 | トルネードガンダム | 3 | フェニックス・ゼロ | 4 | フェニックスガンダム | 15 | サイコロガンダム |
| フェニックス・ゼロ | 3 | フェニックスガンダム | 4 | Zガンダム(ベーシック) | 4 | Vガンダム(ベーシック) | 4 | シャイニングガンダム(ベーシック) |
| フェニックスガンダム | 4 | νガンダム(ベーシック) | 4 | ガンダムX(ベーシック) | 4 | ガンダムエクシア(ベーシック) | 7 | フェニックスガンダム(能力解放) |
| フェニックスガンダム(能力解放) | 4 | ウイングガンダム(ベーシック) | 4 | ソードインパルスガンダム(ベーシック) | 4 | ユニコーンガンダム(ベーシック) | 9 | ハロ |
| ハルファスガンダム | 2 | トルネードガンダム | 3 | フェニックスガンダム | 4 | レギナ | 11 | バルバトス |
| レギナ | 2 | トルネードガンダム | 3 | フェニックスガンダム | 5 | ハルファスガンダム | — | |
| バルバトス | 5 | レギナ | 10 | フェニックスガンダム(能力解放) | 15 | ハルファスガンダム | 20 | ∀ガンダム(黑历史) |



## EXTRA 其它系列（その他）

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フルアーマーガンダム | 2 | RX-81スタンダードアーマー | 3 | ガンダム | 4 | アレックスーCA | 5 | パーフェクト・ガンダム |
| G-3ガンダム | 3 | ガンダム | 4 | ガンダム4号机 | 4 | アレックス | — | — |
| ガンキャノンII | 2 | ジム・キャノンII | 3 | ガンキャノン | 5 | ガンダム6号机 | — | — |
| ガンタンクII | 2 | 量产型ガンタンク | 3 | ガンタンク | 4 | ガンタンクR44 | — | — |
| ジム・スナイパーカスタム | 2 | ジム | 3 | ジムスナイパー | 4 | ジムスナイパーII | — | — |
| ジムキャノン | 2 | ジム | 3 | ジム・キャノンII | 4 | ガンキャノン | — | — |
| 高机动型ザクII | 2 | ザクII | 3 | ザクII改 | 4 | 宇宙用高机动试验型ザク | 5 | ゲルググ |
| ザクキャノン | 2 | ザクII | 3 | ザクII改 | — | — | — | — |
| ゲルググキャノン | 2 | ゲルググ | 3 | ケンプファー | — | — | — | — |
| アッグガイ | 2 | アッガイ | 4 | グフ | 4 | ゴッグ | — | — |
| パーフェクト・ガンダム | 2 | ガンダム | 3 | フルアーマーガンダム | — | — | — | — |
| パーフェクト・ジオング | 2 | ジオング | 3 | ハンマ・ハンマ | 5 | グレート・ジオング | — | — |
| アクトザク | 2 | ザクII | 3 | ハイザック | 5 | ザクIII | — | — |
| ガルバルディα | 2 | ゲルググ | 3 | ギャン | 4 | ガルバルディβ | — | — |
| ガンダムMk-III | 2 | ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样) | 2 | ガンダムMk-II(ティターンズ仕样) | 4 | ガンダムMk-IV | 5 | 百式 |
| 百式改 | 3 | ガンダムMk-III | 3 | 百式 | 4 | デルタプラス | — | — |
| ZII | 2 | メタス | 3 | リゼル | 3 | Zガンダム | 4 | リ・ガズィB.W.S |
| Hi-νガンダム | 3 | νガンダム | 4 | ユニコーンガンダム | — | — | — | — |
| νガンダムHWS | 2 | 量产型νガンダム | 3 | νガンダム | 4 | Ξガンダム | — | — |
| リ・ガズィ・カスタム | 3 | ZII | 3 | リ・ガズィB.W.S | 4 | 量产型νガンダム | — | — |
| ナイチンゲール | 3 | サザビー | 4 | シナンジュ | 5 | α・アジール | — | — |
| 量产型ZZガンダム | 2 | ジェガン | 3 | Zガンダム | 4 | ZZガンダム | — | — |
| 量产型νガンダム | 3 | ネティクス | 4 | リ・ガズィ・カスタム | 5 | νガンダム | — | — |
| ビギナ・ギナII | 3 | ベルガ・ギロス | 3 | ビギナ・ギナ | 4 | ビギナ・ゼラ | 4 | ビギナ・ロナ |
| ダブルオークアンタ | 2 | ガンダムエクシア | 3 | ダブルオーライザー | 4 | ダブルオーライザー(最终决战仕样) | 4 | リボーンズガンダム |

## 廉价机系列（ベーシック）

| 开发原机体 | 开发A | | 开发B | | 开发C | | 开发D | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム(ベーシック) | 2 | ガンキャノン | 4 | ガンダム | 5 | アレックス | 13 | ハロ |
| ゲルググ(ベーシック) | 2 | ザクII | 3 | ズゴック | 4 | ゲルググ | 13 | ハロ |
| ガンダム试作1号机(ベーシック) | 2 | ジム改 | 3 | ジム・カスタム | 4 | ガンダム试作1号机 | 13 | ハロ |
| ガンダム试作2号机(ベーシック) | 2 | ゲルググ | 4 | ガンダム试作2号机 | 5 | ガンダム试作2号机(MLRS装备) | 13 | ハロ |
| Zガンダム(ベーシック) | 2 | ネモ | 3 | メタス | 5 | Zガンダム | 13 | ハロ |
| 百式(ベーシック) | 2 | ネモ | 4 | リック・ディアス | 5 | 百式 | 13 | ハロ |
| ガンダムMk-II(ベーシック) | 2 | ジムII | 4 | ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样) | 4 | ガンダムMk-II(ティターンズ仕样) | 13 | ハロ |
| ZZガンダム(ベーシック) | 2 | ジムIII | 6 | 量产型ZZガンダム | 10 | ZZガンダム | 13 | ハロ |
| キュベレイ(ベーシック) | 2 | ガザC | 5 | 量产型キュベレイ | 7 | キュベレイ | 13 | ハロ |
| νガンダム(ベーシック) | 3 | ジェガン | 6 | リ・ガズィB.W.S | 10 | νガンダム | 13 | ハロ |
| サザビー(ベーシック) | 2 | ギラ・ドーガ | 4 | ギラ・ズール | 10 | サザビー | 13 | ハロ |
| ユニコーンガンダム(ベーシック) | 3 | ジェガンD型 | 5 | リゼル | 12 | ユニコーンガンダム | 13 | ハロ |
| ガンダムF91(ベーシック) | 3 | ジェガン | 6 | ガンダムF90 | 9 | ガンダムF91 | 13 | ハロ |
| クロスボーン・ガンダムX1(ベーシック) | 2 | ゾンド・ゲー | 4 | フリント | 8 | クロスボーン・ガンダムX1 | 13 | ハロ |
| Vガンダム(ベーシック) | 3 | ジェムズガン | 4 | シャッコー | 5 | Vガンダム | 13 | ハロ |
| シャイニングガンダム(ベーシック) | 2 | ノブッシ | 4 | ライジングガンダム | 5 | シャイニングガンダム | 13 | ハロ |
| ウイングガンダム(ベーシック) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | トーラス | 7 | ウイングガンダム | 13 | ハロ |
| トールギス(ベーシック) | 2 | リーオー(OZ) | 3 | トーラス | 5 | トールギス | 13 | ハロ |
| ガンダムX(ベーシック) | 2 | ドートレス | 3 | GXビット | 5 | ガンダムX | 13 | ハロ |
| ∀ガンダム(ベーシック) | 2 | ボルジャーノン | 3 | カプル | 5 | ∀ガンダム | 13 | ハロ |
| エールストライクガンダム(ベーシック) | 2 | ストライクダガー | 4 | メビウス・ゼロ | 5 | ストライクガンダム | 13 | ハロ |
| イージスガンダム(ベーシック) | 2 | ジンハイマニューバ | 5 | イージスガンダム | 5 | デュエルガンダム | 13 | ハロ |
| ソードインパルスガンダム(ベーシック) | 2 | ジンハイマニューバ2型 | 4 | ザクウォーリア | 7 | インパルスガンダム | 13 | ハロ |
| ガンダムエクシア(ベーシック) | 3 | ガンダムエクシアリペア | 4 | GN-X | 5 | ガンダムエクシア | 13 | ハロ |
| アヘッド・サキガケ(ベーシック) | 2 | ユニオンフラッグ | 4 | GNフラッグ | 5 | アヘッド・サキガケ | 13 | ハロ |

# 烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影（威奥数码娱乐）

## 仿冒3DS烧录卡上市，购买选择需谨慎

▶此类带有3DS标识的烧录卡均为吸引消费者的噱头，请勿购买。

自从3DS在日本正式上市之后，国内的假冒烧录卡行业就有了死灰复燃的迹象，虽然假冒烧录卡在根本上并不会给主机带来太多的影响，但是从后续的升级保障上说，假冒烧录卡肯定是不负责任的，相信购买过此类烧录卡的玩家一定都深有体会。最近国内的多家烧录卡公司负责人也和笔者反映，目前有大量的仿冒网站在互联网上被宣传，这其中就包括了国内比较知名的烧录卡产品EZFlash系列和M3系列。对于此点，笔者提醒玩家在选购烧录卡时一定要慧眼识“真”。现阶段已经宣布支持3DS主机并放出固件进行升级的烧录卡包括M3i Zero、EZ5i和SuperCard DSTWO。其余的新上市烧录卡或宣布支持3DS却并没有放出固件升级的烧录卡产品均属于一些山寨冒牌公司的“杰作”，玩家对此一定要提高警惕。支持3DS主机的烧录卡的官方网站分别是M3i Zero:http://www.gbalpha.cn/China/index.htm、EZ5i：http://www.ezflash.cn/SuperCard、DSTWO：http://chn.supercard.sc/。其余带有3DS标识的此品牌烧录卡或网站，例如EZ53DS、R43SD等均属仿冒。另外，在后续破解方面，笔者也和烧录卡公司进行了沟通，负责人表示后续的破解工作会在3DS游戏被成功Dump之后展开，近段时间的重点仍会以维护NDS游戏的支持率为主，不过由于3DS卡带里面内置了保护芯片，所以想要成功Dump出游戏必须要绕过保护芯片，否则是无法读取数据的，这种防盗版措施在一定程度上降低了3DS游戏被Dump的可能性，换句话说，3DS的破解现在并不乐观。

# M3/G6

厂商：GBalpha　网址：www.gbalpha.cn

## M3DSR双核系统更新

| | |
|---|---|
| 类型：NDS（SLOT-1） | 最新内核版本：普通版V1.7.2、GMP-Z003版V1.42.00 |
| 存储：microSD卡（SDHC） | |

GBalpha小组在3月4日对M3i Zero烧录卡进行了固件升级。通过此次升级，M3i Zero可在3DS主机上顺利开启NDS模式，并运行NDS游戏。此次升级分为两个固件版本，最近发售的M3i Zero请使用GMP-Z003版固件进行升级，升级固件在光盘中的命名为“M3i ZeroGMP-Z003固件更新SH1.zip”，区分此类烧录卡的方式是观看贴纸右上角标明GMP-Z003，标明的即为最近发售的GMP-Z003版M3i Zero。其余的过往型号，也就是没有标明GMP-Z003的M3i Zero请使用光盘中的“M3i Zero内核更新SP4.zip”升级固件进行更新。两者固件请不要混用。

**·GMP-Z003版M3i Zero更新步骤参考如下：**

1.下载固件更新SH1文件“M3GUpdaterPlus_142.nds”拷贝到microSD卡游戏目录；

2.将拷贝有固件更新文件及系统文件的microSD卡插入M3i Zero；

3.将M3i Zero插入NDS/NDSi主机，接通电源后选择使用NDS游戏功能，启动M3SAKURA系统或TouchPod系统；

4.在M3SAKURA系统或TouchPod系统的游戏功能里启动运行“M3GUpdaterPlus_142.nds”文件，开始执行固件更新操作；

5.此次固件更新需要对核心硬件进行更改，因此请务必确保NDS/NDSi主机电力充足，升级过

程中不要让NDS/NDSi主机受到震动，以防出现意外导致更新失败，准备好后按两次START键确认开始执行固件更新；

**更新过程如下：**

第一步进行：SW Erasing...（从0到100.0%，M3i Zero卡带LED指示灯长亮）

第二步进行：SW Writing...（从0到100.0%，M3i Zero卡带LED指示灯熄灭）

第三步进行：SW Verifying...（从0到100.0%，M3i Zero卡带LED指示灯熄灭）

第四步进行：HW Erasing...（从0到100.0%，M3i Zero卡带LED指示灯闪烁）

第五步进行：HW Verifying...（从0到100.0%，M3i Zero卡带LED指示灯熄灭）

**升级完毕，显示：Updating success.**

6.关闭NDS/NDSi主机电源，取出M3i Zero GMP-Z003，插入3DS主机后启动游戏功能，即可正常进入M3SAKURA系统及TouchPod系统并使用所有的功能。

·普通版M3i Zero更新步骤参考如下：

1.将下载的最新内核更新文件F_CORE.dat文件拷贝到microSD卡根目录；

2.将拷贝有内核更新文件的microSD卡插入M3i Zero；

3.先将M3i Zero卡带本体与内核升级电源线(Power Supply Cable)连接，再把升级线插入到任何有电源的USB接口上，注意此过程不可颠倒，否则可能损坏M3i Zero的内部芯片，要注意M3i Zero升级供电接口的方向，插反或未完全接入都无法通电；

4.如果操作正确(USB和M3i Zero升级接口均正确连接且可以供电，M3i Zero检测到内核升级文件)，则内核升级操作开始，卡带的LED指示灯将开始闪烁，大约等待35秒后，LED指示灯闪烁停止，更新结束；

5.将升级电源线从USB接口上取下，再分离M3i Zero和升级电源线；

6.将M3i Zero插入到NDS主机上即可识别到卡带并使用。

# EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH 网址：www.ezflash.cn

## EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

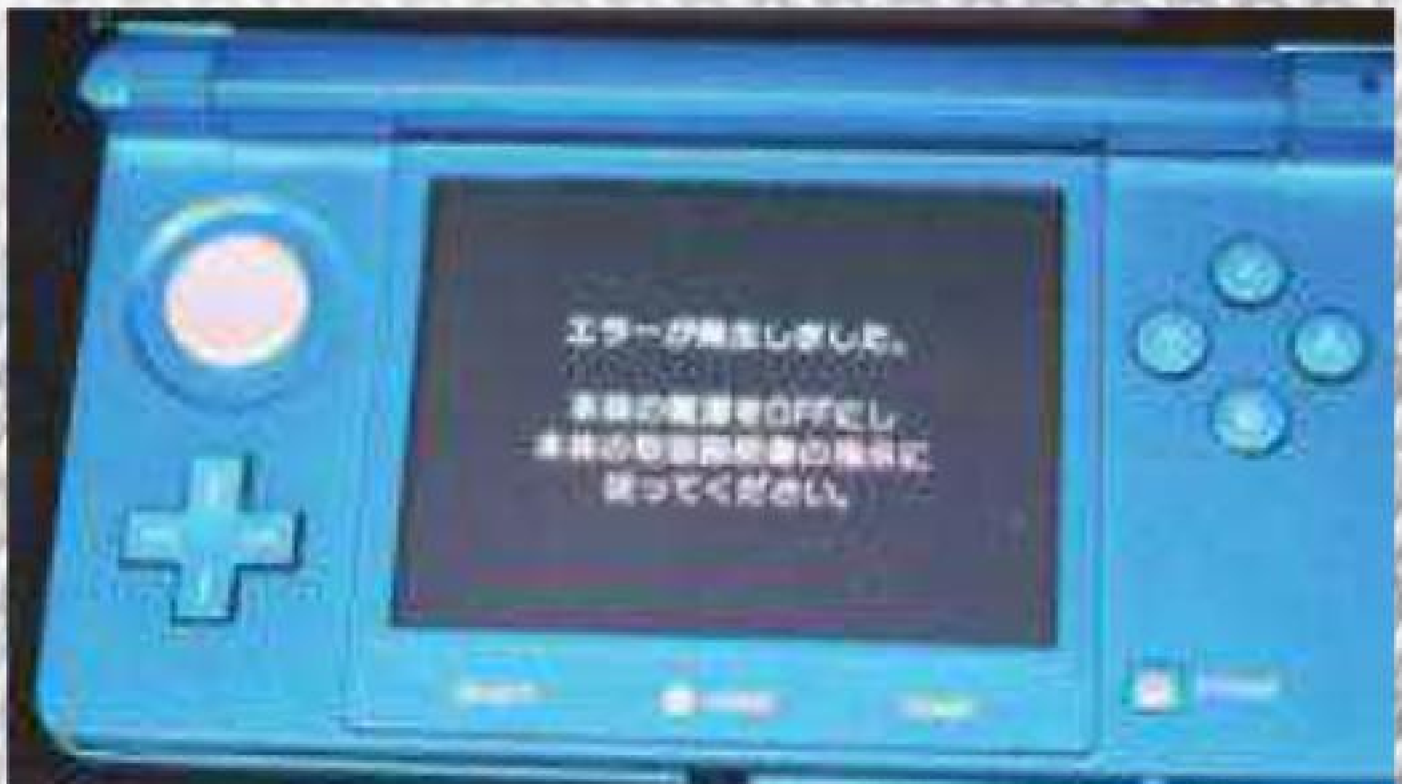
| | |
|---|---|
| 类型：NDS（SLOT-1） | 最新内核版本：EZ5i 3.0 ob6 |
| 存储：microSD卡（SDHC） | |

EZFlash小组在3月11日对EZ5i烧录卡进行了固件更新，此次更新除了继续完美NDS游戏的兼容性之外，还对3DS主机提供了支持，升级固件在光盘中的“EZ5i 3.0 OB6.rar”内，其中ez5firmwreUP_V103.nds为此次升级固件，升级后可支持3DS主机，如你是老固件用户，提示无法升级到V103，请先使用ez5firmwreUP_V101.nds将EZ5i的固件升级到V101，然后再升级到V103，请使用NDS/NDSi主机进行升级，升级中要保证主机供电充足，以免烧录卡出现烧毁等问题，升级完成后插到3DS上即可被正确识别，除此之外，游戏兼容更新如下：

·修正了《沙加3 时空的霸者 影或光》（5447）、《怪兽敢死队 强化版》（5499）、《天降之物f 梦幻季节》《5528》、《龙珠改 究极武斗会》（5530）、《马里奥对大金刚迷你岛大行进》《5545》、《口袋妖怪 白》（5583）、《口袋妖怪 黑》（5584）、《游戏王5Ds 世界冠军大赛2011 超越链锁》（5591）等游戏不能正常运行的问题（《口袋妖怪黑·白》的修复包括欧、法、德、美、西、意六个版本）。

# 老一代烧录卡产品支持新3DS！

文 3cboy



## 全线阵亡

早在去年10月份3DS正式发布开始，就开始有个别烧录卡厂商跳出来“宣称”自己的产品将独家支持3DS主机。这种宣传论调，显然是对于现有产品的销售故意放出的卫星。要知道主机都还没上市，谁能知道到底能不能破

解？从NDS到NDSL，再从NDSL到NDSi的主机更迭带来的新型防盗措施都使得烧录卡产品需要进行升级改版才能在新主机上运行。而这次，也没有例外。

在2月26日，也就是3DS正式发售之后，很快就有玩家利用手中的烧录卡进行了测试。不仅平时常见的R4、TT、AK等品牌烧录卡产品都无法在3DS继续使用，就连先前高调宣传能够兼容3DS主机的某些高端产品也败在了3DS面前。

## 死而复生

道高一尺，魔高一丈。任天堂对现有的烧录卡产品的针对性的防御措施并没有使破解停止抵抗。各家烧录卡厂商在一周之内相继发布了固件升级程序，通过更换伪装游戏（也就是大家看到的烧录卡在主机上显示的是一款正版游戏的图标等信息）让现有的NDSi烧录卡能够在3DS上运行。

任天堂每一世代的掌机进行更迭的时候，都会通过向下兼容的方法，让上一代主机的游戏能够在最新一代的主机上得以运行。这就像BD播放机能够兼容DVD碟片一样，这样可以在新主机上市之初，在相对应的软件资源并不丰富的情况下，让购买者可以继续运行先前购买的软件资源，既可以保障用户的先前投资，也可以让主机的软件资源看起来丰富一些。但是这样做也存在弊端，那就是容易留下漏洞，让先前的盗版设备能够继续运行。

由于3DS主机兼容NDS游戏，使用的仍然是老一代的NDS游戏卡带读写机制，并且卡槽通用（有点像从GBC升级到GBA的过程），这样就大大降低了NDS烧录卡在3DS主机上的兼容难度。

不过烧录卡厂商的技术实力也是有高有低，目前已经能通过升级兼容3DS主机的烧录卡仍然是小部分。其他厂家或将破解，也有可能利用3DS的兼容作为噱头推出新一代的烧录

卡产品。只是发了一条文字消息或者照片的，这里就略过不提了，因为造假的可能性实在太高。目前能够支持3DS主机的NDS烧录卡有：

| 烧录卡 | 官网 | 兼容度 |
|---|---|---|
| AK2i | acekard.com | 仅视频，待验证 |
| iEvo | cyclods.com | 已发布兼容固件，实测可以运行 |
| M3iZero | gbalpha.com | 已发布兼容固件，实测可以运行 |
| SCDSTWO | supercard.sc | 已发布兼容固件，实测可以运行 |
| SCDSONEi | supercard.sc | 已发布兼容固件，实测可以运行 |
| EZ5i | ezflash.cn | 已发布兼容固件，实测可以运行 |
| R4iDSN | r4idsn.com | 仅视频，待验证 |
| 黄金TTi | ndstti.cn | 仅视频，待验证 |

## 新瓶旧酒

随着各烧录卡厂商相继用自己的老产品“秒杀”3DS主机，目前已经有许多山寨厂商，准备将自己的包装换一换，就开始宣传自己的“3DS烧录卡”，希望吸引玩家再次购买。但其实这些烧录卡虽然能在NDS上运行了，但仍旧只是NDS烧录卡，并无法运行3DS游戏。NDS游戏卡与3DS游戏卡只是长的相似，但里面的芯片结构完全是两回事。就像当年也有把GBC游戏做成小卡插在GBA主机上冒充GBA游戏出售一样。由于卡带的差异，3DS游戏使用了全新的加密方式，这就使得3DS游戏本身还未破解，完全无法证实支持3DS游戏的真实性。试问，没有游戏下载的烧录卡，买回来有什么用？等着降价贬值么？要知道，当初300块一张的R4，现在30块还有钱找。

最后，由于目前烧录卡产品已经出现严重的山寨化趋势，太多的山寨厂商夸大宣传严重失实。笔者建议玩家不要盲目购买任何“号称”支持3DS游戏的烧录卡产品，多关注我们的报道与评测，待产品有正式评测之后，再理性消费，以免上当受骗。

玩转PSP

VOL93 栏目主持:酷洛洛

# PSP软件学院

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》154辑内的“实用软件/PSP”目录中。

受日本地震影响，索尼位于日本东北部的6家生产厂已经关闭，但愿这一重创不会影响到NGP在今后的推出进程，也希望在下等待的索尼混合单电A77能够如期发布……扯远了，现在来看看本辑有什么新软件吧。

## 软件新闻

### 自制插件PSP3D更新：让PSP游戏也“3D”起来

虽然3DS的裸眼3D风头正旺，但不代表PSP就甘于落后。”PSP3D“是一款可以让部分PSP游戏，以红蓝3D效果显示到屏幕上的PSP自制插件。该软件于3月中旬更新至V1.2版，不仅支持6.20TN系列自制系统，并且支持更多的PSP游戏。PSP3D的安装方式与一般插件无异，解压后将psp3d.cfg与psp3d.prx拷贝到记忆棒seplugins文件夹中，并在seplugins文件夹内的game.txt内加入语句“ms0:/seplugins/psp3d.prx 1”后保存即可。进入游戏后按音乐键就能显示3D效果了。当然，玩家还是需要佩戴红蓝3D眼睛才能体验到3D效果。

| 目前官方公布的可支持游戏包括： |
| --- |
| 王国之心 梦中诞生 |
| 杰克与达斯特 迷失边境 |
| 山脊赛车2 |
| 火山机甲 寻找和摧毁 |
| 捉猴 |
| 怪物猎人 自由联合（MHP2G美版） |
| 潜龙谍影 掌上行动 |
| 潜龙谍影 掌上行动+ |
| 星球大战前线2 |
| 小死神 |
| 古墓丽影传奇 |
| 波斯王子 武者之心 |
| 波斯王子3 宿敌之剑 |
| 瑞奇与叮当 尺寸事件 |

### 自由修改你的系统信息——Davees Spoofer更新

Davees Spoofer是一款可以让玩家自由修改PSP系统信息的自制插件，这里包括你的系统版本以及MAC地址编号。3月中旬更新的Davees Spoofer V5版更支持最新的6.20TN系统。解压本辑光盘Davees_spoofer_v5.rar压缩包后，将其中spoofmac.txt、spoofversion.txt、sysconf_spoofer.

prx拷贝到记忆棒的seplugins文件夹，再将其中的“ms0:/seplugins/sysconf_spoofer.prx 1”语句加入到玩家记忆棒seplugins文件夹内的vsh.txt中并保存，即可完成安装步骤。

安装的spoofversion.txt用于修改系统版本信息，将想输入的文字输入到其中并保存就能完成版本修改；而相对的spoofmac.txt为修改系统的MAC地址。完成修改后重启PSP，进入系统信息就会看见玩家之前输入的系统信息（如图）。注意版本信息只能输入英文，而MAC地址信息是支持中文内容的哦。

## 支持PSone——6.20TN-D修正版发布

继6.20TN-D发布后不久，Total_Noob于3月7日发布了其修改版6.20TN-D Fix。6.20TN自制系统是一款可以在6.20官方系统上直接加载的自制系统，TN-D加入了对PSone游戏的支持，和6.35 PRO-B一样，可以完美运行PSN或自己转换的PSone游戏；修正对32G记忆棒不兼容的BUG，增加对重力感应控制器的支持（需要外接周边）等功能。安装方法十分简单，玩家只需把本辑光盘包含的“6-20-tn-fix.rar”压缩包解压，将其中的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录内，然后在6.20官方系统上运行“TN HomebreEnabler”即可进入6.20 TN-D。注意6.20 TN-D和其他的TN系统一样，不能再XMB界面上直接运行PSP游戏ISO，仍然需要通过普罗米修斯ISO加载器才可以运行。

## aLoader：让6.20TN在XMB界面上运行ISO

让使用6.20TN系统玩家最为不爽的地方，莫过于其无法在XMB界面下运行PSP游戏ISO，每次运行游戏都要先进入普罗米修斯ISO加载器，然后再从那黑底白字的简陋界面中选择要运行游戏。现在有一款插件可以帮助大家解决烦恼，这就是aLoader。新版的aLoader v1.21 for 6.20 TN-HEN，可以之前介绍的6.20TN-D在XMB界面下直接运行拷贝在记忆棒ISO文件夹的内ISO。

**安装方法如下：**

一、首先将压缩包内的PSP文件夹直接覆盖到记忆棒根目录。

二、将压缩包seplugins文件夹内的aloader_vsh.prx和aloader_game.prx拷贝到记忆棒的seplugins文件夹中。

三、将“ms0:/seplugins/aloader_game.prx 1”这段语句写入到同seplugins文件夹内的game.txt；将“ms0:/seplugins/aloader_vsh.prx 1”语句写入vsh.txt后保存，重新进入6.20TN-D后即可完成安装。

如果玩家之前未安装任何插件，不怕影响其余文件的话，也可以将压缩包内的seplugins与PSP文件夹直接覆盖到记忆棒根目录。插件生效后你记忆棒内的PSP游戏图标会在XMB程序列表的最下面出现，直接点击即可进入游戏。

## 进一步增强兼容性——6.35PRO-B3发布

在上辑中我们介绍了由“忠贞炙烈之炎”制作的自制固件6.35 PRO-B，而目前作者又再次更新了B3版，新版修复了不生成ISO缓存的BUG；修复恢复菜单的几个BUG；改进插件列表兼容性，支持不规范写法；改进恢复菜单显示，支持100+以上的插件；恢复菜单添加Toggle USB以及恢复菜单欺骗区域添加DeBUG Type I/II。相比6.35PRO-B，6.35PRO-B3的整体兼容性有了很大的提升，作为国人开发的PSP自制系统，6.35的玩家怎么能不支持呢？新版的安装方法与6.35PRO-B完全相同，玩家可参考《掌机王SP》153辑中的本栏目进行安装，这里就不再重复陈述了。

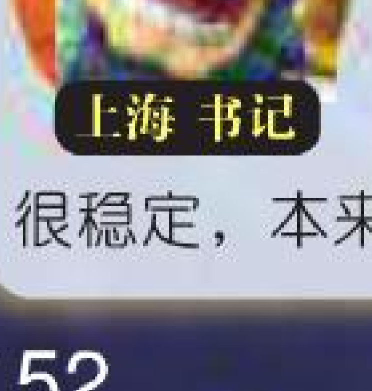
**不管是天灾还是人为，日本地震直接或间接地影响了近期国内的掌机卖场，加上原本国内游戏机市场就十分复杂，有意入手主机的玩家要密切留意各地报价的变动。**

某天，笔者窝在某店角落里跟一众玩家联机的时候，得知了日本地震的消息，开始不以为然，而后才认识到，这又是一次人类历史上的巨大灾害。

有时候非常佩服某些商家的炒作能力，不会放过任何一个能炒价的机会，包括别人悲剧的时候。本来处于淡季价格平稳期，别国的一次自然灾害也成了涨价的理由。先来说说小P，黑白两基础色报1250元和1280元。银色报1255元，为涨价之首。彩色系里的黄色和绿色继续缺货，其他颜色在近期得到一次充足的补货，红色报1390元、蓝色报1360元、青瓷蓝报1380元、粉红色报1290元。对比起本月上旬，涨幅不少。

关于这次涨价，其实人为的因素居多，跟地震的关系不大。这些涨上来的价格，说白了就是虚高。最终的成交价格其实还可以更低，关键看玩家朋友们的侃价能力了。为什么这样说呢，笔者分析如下：1.对于索尼这些国际大企业，生产早已国际化，其工厂遍布全球，CPU晶圆厂在台湾。使用的虽为夏普屏幕但因为是成熟产品，其生产线早已不在日本本土，夏普宫城县的生产线出的是高端产品，基本用在苹果的iPhone4、iPad1、2，和任天堂的3DS产品上。整机组装生产线更是设在中国大陆。综合以上，所以即使日本本土遭灾，对小P的产量影响微乎其微。对于产能减少而涨价这样的理由，基本不用理会。2.对于小P这种面市多年的成熟电子产品来说，库存量是非常可观的。退一步来说就算产能真受影响，其库存量完全可以撑个半载，不会造成大面积的缺货和价格波动。所以缺货这种理由也是说不过去的。对于近期有购机意向的朋友，笔者建议如下：因为这次的价格波动完全是国内商家的行为，也因为行业的关系，商家与商家间团结度不高。所以玩家朋友完全可以多走几家相互侃价，尤其是一些中小店铺由于库存和资金压力较大，一般情况下都会以本月上旬的合理价格成交。而大店则会以送礼品和配件的形式给予优惠，其礼品和配件要注意的情况前几辑笔者已提到，所以就不再阐述了。至于礼品和价格之间的取舍，玩家朋友们可以自行掂量后再做决定。

任氏掌机行情好久没有如此热闹了，在3DS的带动下，其全线产品均受到不同程度的关注。以大屏幕NDSi LL为例子，平常月成交量基本维持在两位数左右。本月在3DS强劲销量的带动下未到中旬已破百。其主力机型NDSi就更不用说了，在普遍追涨的大背景下仍然销量攀升，屡屡刷新销售记录。其中黑色报1250元、白色报、冰蓝色报1270元、深蓝色报1310元、粉红色报1320元。行货idsi黑白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。主角3DS下旬报价为日版黑色2345元。




三月原本是游戏机市场的淡季，不过今年却有点例外，为了跟任天堂的新掌机抗衡，PSP官方大幅度降价，所以在国内销量还是很稳定，本来是玩家们以合适的价格入手心仪的掌机，商家们高高兴兴数票子的一片和谐景象，突然就被3.11日本大地震以及核泄露事件给打破了。各种游戏延期，各种谣传满天飞，日版主机断货价格飙升……总之就是一个惨字了得。

惯例，先来说说在国内人气最火的PSP，前

段时间都是玩家们期待的大幅度降价（其实商家也是希望降价的，成本低了利润不变销量也提高了，双赢），最近由于日本大灾难的影响，导致价格有所小涨，浮动大概在50左右。这一点我个人觉得挺奇怪的，工厂是在大陆，目前国内的货也大多是港版韩版美版之类，日版由于汇率以及渠道问题并不是很常见，受日本的影响而涨价着实有点奇怪，可能是无良批发商借机炒价也说不一定。

NDSL和NDSi已经是基本卖不出了，毕竟性价不成正比，N年前的东西了，已经过时而且本身在国内受众面就不大，该买的早就已经买了，所以以后都不用太关注了。

3DS则是一天一个价，从发售到现在基本是按一天跌100的价格稳定下降，直到2100左右的时候算是稳住了，不少在首发的时候囤货炒价的商家彻底悲剧，不得不亏本大量抛货。因为首发只有日版，所以这次大地震对3DS的影响特别大，直接导致价格又突然反弹，瞬间涨了100多。其实100左右的价格浮动都还是次要的，重要的是游戏基本都延期，甚至有可能直接搁浅，对于玩家们来说这才是要命的。

配件方面最近有了一些变化，还是受地震的影响，日本原装的闪存设备直接断货，所以组棒也跟着涨价了，大概上涨了20左右。烧录卡大部分都支持3DS了（尽管只能玩NDS游戏），不过目前只有DSTWO是被识别为某正版卡带，其余的全是烧录卡，会不会被任天堂封就只有等小白鼠们测试了。

进入三月之后，原本由于供货充足以及国内玩家们并不高涨的热情，3DS的价格持续降低，就在批发价格即将打破2000元下限时，日本发生了我们现在每天仍在关注的特大地震。由于目前只有日版主机的缘故，所以从地震当天开始3DS的价格便迅速回升。截稿时单机价格在2250元左右，然后就是日本国内几乎所有的新作都延期或是取消发售，除了主机涨价以外，原本价格应该有明显降幅的首发游戏却个个坚挺，《战国无双 编年史》、《雷顿教授与奇迹假面》420元，《山脊赛车 3DS》、《胜利十一人 3D足球》390元，《超级街霸Ⅳ 3D》、《任天狗+猫》360元。原装配件更是难觅踪影。而且蓝色主机和黑色主机的价格也交替领先，最大时两色主机会出现50元的差价，若是对于颜色没有太多要求的话玩家可以直接选择“便宜的”。考虑到突发情况的缘故，这次的主机暂时不会降价，但是由于一些游戏也纷纷延期，因此建议玩家如果不是特别着急的话可以先观望，等到价格回到2000元左右，并且新作游戏恢复供应后再行购买。

如果是3DS的涨价是因为天灾的话，那么随后PSP的涨价就完全是商家们所为。主要来自上游的水货批发商，公正来说零售商在这方面没有太多责任。低价的美版PSP－3000还没有完全被市场消化，受地震的舆论影响，PSP的价格从之前的1100元直接涨到了1250元，本来是每年销售淡季的春季，却由于主机涨价反而招来了更多担心“以后恐怕买不到日本游戏机”的玩家的购机小热潮。真不知道要是近年来在业界日薄西山的日本游戏厂商看到这样的情况会作何感想。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | PSP go | PSP—3000 | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | 3DS | MSD (16G) | MSD (8G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 君慧娱乐 | 1390 | 1250 | 840 | 1250 | 1240 | 1320 | 2345 | 255 | 150 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1350 | 1250 | 800 | 1130 | 1100 | 1380 | 2350 | 180 | 130 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1450 | 1300 | 900 | 1180 | 1100 | 1250 | 2250 | 200 | 150 |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1400 | 1300 | 750 | 1100 | 1360 | 1360 | 2288 | 140 | 100 |
| 黑龙江哈尔滨 | 朋友电玩 | 1280 | 1170 | 600 | 1100 | 1100 | 1160 | 2250 | 170 | 110 |
| 安徽合肥 | 大拇指电玩 | 1250 | 1250 | 950 | 950 | 1050 | 1200 | 2100 | 160 | 100 |
| 四川成都 | 海豚电玩 | 1200 | 1180 | — | — | 1050 | 1200 | 2150 | 150 | 88 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1400 | 1250 | 800 | 900 | 1000 | 1300 | 2150 | 200 | 150 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1380 | 1280 | 880 | 1050 | 1090 | 1280 | 2180 | 190 | 120 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1550 | 1280 | 950 | 1100 | 1100 | 1360 | 2400 | 160 | 110 |

# 硬件短消息

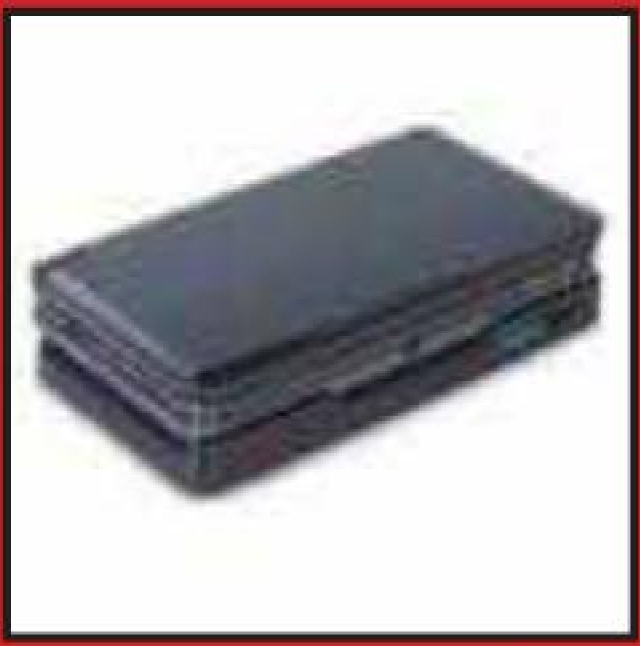
栏目主持:酷洛洛

文 就爱360

老任3DS在国内的售价下降真够神速的，从3000多元以下掉到了2100元，跌到2000元指日可待。本月下旬，美版3DS就会发售。按照现行汇率，美版249.99美元的主机售价折合人民币1700元，比日版要便宜不少。更何况美版的卡带售价多为39.99美元，约合人民币260元，比日版要便宜100多元。不过老任这次比较狠，3DS是锁区的，日版的主机只能运行日版的卡带。如果喜欢日式游戏的话，还是买日版主机比较好。下面让我们看看最新推出的有哪些周边放出吧。

## 3DS座充

| |
|---|
| 品名：3DS Travel Charging Dock with Rechargeable Internal Battery |
| 种类：充电器 |
| 出品：CTA |
| 对应机种：3DS |
| 官方价格：27.99美元 |



有些朋友不太喜欢任天堂为3DS标配的座充，那你可以试试这款CTA制造的座充。产品附带了蓝色LED指示灯，能看出电量情况。产品的背部有支架，可以将3DS以45度的角度支撑起来，方便玩只用触控笔的游戏以及观赏视频。

## 3DS卡带收纳盒

| |
|---|
| 品名：カードケース12 for ニンテンドー3DS ブルー |
| 种类：收纳盒 |
| 出品：Hori |
| 对应机种：3DS/NDS |
| 官方价格：680日元 |

3DS烧录卡遥遥无期，在烧录卡到来之前，我们只能老老实实地玩正版游戏了。正版卡带价格不菲，对玩家来说个个都是宝贝，自然要好好保护起来。Hori在3月10日推出了3DS用的卡带收纳盒，可以放入12张3DS卡带。由于3DS卡带与NDS卡带尺寸基本相同，本产品同样适用于NDS卡带。卡带放入后很容易就能拿出来。产品还附带了SD卡套，并有白色、蓝色、黑色三种颜色可选。

## 3DS电池包

| |
|---|
| 品名：3DS Power Pack+。 |
| 种类：电池 |
| 出品：Nyko |
| 对应机种：3DS |
| 官方价格：29.99美元 |

由于搭载了裸眼3D显示屏导致非常耗电，将3DS亮度开到最大，连续玩游戏只能玩3小时。如果想在长途旅程中用3DS消遣，电池包是必备产品。Nyko推出的这款产品内置了大容量的蓄电池，并采用了一体式的安装，能与3DS结合在一起。用户可以拆卸3DS的后背板，然后将产品固定，不足的地方便是机身会变厚。产品还附带了专用的充电底座，直接放上去就能充电。用这个东东，能至少延长使用时间一倍，适合长时间玩3DS的朋友。

## 3DS保护壳

品名：3DS用デコクリスタルケース
种类：保护壳
出品：デイテルジャパン
对应机种：3DS
官方价格：980日元

与NDS相同，3DS的表面也很容易被划伤。买回3DS后，套个保护壳是最好的选择。这款保护壳产品专为3DS量身定做，采用ABS塑料，质地坚硬，能很好地保护主机。产品的重量只有36克，不会给游玩带来负担。比较特别的是产品的上盖采用了钻石切割的造型，给人以高档的感觉。

## 3DS彩虹触控笔

品名：3DS Rainbow Stylus Pack
种类：触控笔
出品：PDP
对应机种：3DS/NDS
官方价格：9.99美元

3DS自带的触控笔明显要比NDS的时尚很多。有些大马虎同学，买了3DS没几天，触控笔就丢了。没关系，PDP已经推出了3DS用的触控笔。产品包装内含了5支各种色彩的触控笔，笔身上则印有3DS的LOGO。如此多的数量，足够你用一段时间的了。

## 3DS 12合1套装

品名：3DS 12 in 1 Adventure Pack
种类：套装
出品：CTA
对应机种：3DS
官方价格：19.99美元

新购主机，买套装配件最划算。这款CTA推出的3DS专用套装，共含有12种配件。套装中包括了常见的屏幕贴膜、触控笔、腕带、卡带收纳盒、保护包等，还包括了车载充电器、耳机、USB充电线，可以说应有尽有。其中车载充电器能让你在车辆上给3DS充电，USB充电线则能让你通过电脑USB接口给3DS充电，非常方便。这么多东东，售价还不到20美元。

GAME KALEIDOSCOPE

# 游戏万花筒

## 第五届声优大赏获奖者确定，丰崎爱生摘取桂冠

第五届声优大赏的颁奖仪式于3月5日在秋叶原的UDX剧场成功举办，本届大赏根据2010年10月22日～2011年1月1日的民众投票以及评选委员会共同决定获奖人选，投票对象必须是2010年1月1日～2010年12月31日间播出动画的参演者，而特别奖则是活动实行委员会根据声优们长年来的功绩推荐，再由评选委员会审查决定的。获奖者详细如下：

| 主演男声优奖 | 主演女声优奖 |
| --- | --- |
| 空缺 | 丰崎爱生（《轻音少女》平泽唯等） |

| 配角男声优奖 | 配角女声优奖 |
| --- | --- |
| 冈本信彦（《魔法禁书目录》一方通行等） | 新井里美（《某科学的超电磁炮》白井黑子等） |
| 中井和哉（《海贼王》索隆等） | 伊藤加奈惠（《某科学的超电磁炮》佐天泪子等） |

| 新人男声优奖 | 新人女声优奖 |
| --- | --- |
| 内山昂辉（《机动战士高达UC》巴纳吉等） | 金元寿子（《侵略！乌贼娘》乌贼娘等） |
| | 佐藤聪美（《轻音少女》田井中律等） |

| 歌唱奖 | 个人奖 |
| --- | --- |
| 茅原实里（日本武道馆公演） | 丰崎爱生（多个广播节目） |

| 功劳奖（长年参与译制片配音） | 富山敬奖（多平台发展的声优） |
| --- | --- |
| 佐佐木功 | 小山力也（参与多部译制片） |
| 铃木弘子 | |
| 矢岛正明 | |

| 特别功劳奖（长年参与译制片配音的已故声优） | 高桥和枝奖（多平台发展的女性声优） |
| --- | --- |
| 野泽那智（阿兰德龙配音、《星球大战》C-3PO等） | 田中真弓（《海贼王》路飞、《龙珠》小林等） |

| 同步奖（在作品中将声优的魅力发挥至最大） | 海外FANS奖 |
| --- | --- |
| 《名侦探柯南》（代表：高山南） | 泽城美雪（《传颂之物》阿露露等） |

| 儿童奖（由孩子的视角选出） |
| --- |
| 竹内顺子（《火影忍者》鸣人等） |

# “少女舞后”玉置成实 携手 “亚洲动漫小天后”下川美娜 空降广州

随着国内动漫FANS群体逐渐增多，近几年来不少日本动漫歌手都来到中国大陆地区开办演唱会，例如之前在上海举办的“Anisama in Shanghai —Only One—”就是典型。最近动漫歌手们又有新动作。

“少女舞后”玉置成实这个名字，曾经是风靡万千少年的《机动战士高达》之代名词。当时年纪尚轻的她，就早已表现出令人难以忘怀的歌唱功底。今年，玉置成实将首次来到广州。在“玉置成实×下川美娜‘Ready’良音汇演广州演唱会”中，她将以大熟大勇的姿态曾多次来广州演出，被誉为“亚洲动漫小天后”的下川美娜，和FANS们共同度过一个令人心跳加速的晚上！

玉置成实可说是日本其中一位最年轻的歌后，出道时的年龄只有14岁。她凭借TV动画《机动战士高达 Seed》的主题曲《Believe》及《Realize》，勇夺“Oricon”日本公信榜第三名，其中《Believe》更创下了逾二十万销量的佳绩，奠定了“高达歌姬”的名号。而其后的作品都以劲歌热舞挂帅，令她成为J—Pop界的劲舞女王。玉置成实曾多次举办个唱，由日本冲出亚洲。如今玉置成实在艺能界已是第八个年头，当日的高中女生今天已是艳如桃李，不论歌艺及跳舞都拥有令人大开眼界的实力，今年二月更推出个人写真集，让一众FANS见识到玉置的成熟魅力。

身为动漫歌迷不会不认识人称“亚洲动漫小天后”的下川美娜。由1999年从少女偶像团体“チェキッ娘”单飞出道后一直活跃于J—Pop界，并以主唱动画“《全金属狂潮》系列”主题曲为动漫FANS所熟悉。从2007年起，她开始其横跨台北、北京、上海、广州、长沙、沈阳、香港、澳门、韩国首尔、新加坡的亚洲巡回活动。踏入2011年，她更与中国著名搜索引擎网站百度合作，成为首个正式实名登陆百度网站的日本艺人，并开设官方认定的正式贴吧讨论区，在日本和中国引起巨大回响。

**置成实×下川美娜“Ready”良音汇演广州演唱会**
**～ Music Junction 3rd Diary ～ TAMAKI NAMI 1st Asia Live “Ready” in Guangzhou ～Featuring Shimokawa Mikuni～**

日期： 2011年4月16日 星期六
地点：中国广州江南大戏院
主办单位 CLS Entertainment Limited
承办单位： 亚傲动漫文化策动机构

# 真实的逆转

白菜 提供

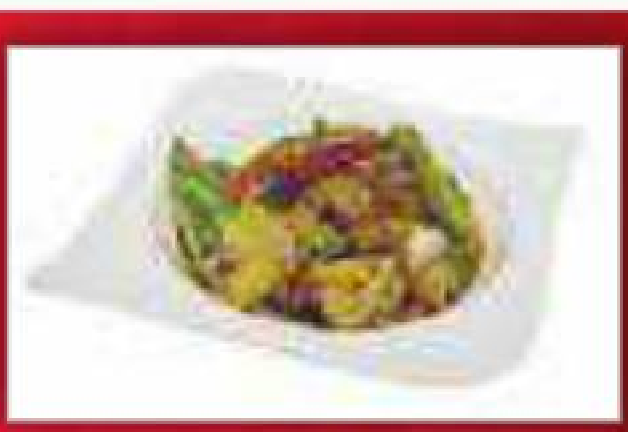
随着《逆转检察官2》的发售，Capcom举办了一系列的活动，把逆转带进现实，让各游戏迷过足了逆转的瘾。下面我们就来看看逆转检察官们是如何在现实中活跃的吧。

## 活动一　华丽的合作《逆转检察官2》×料理名店Pasela

从2月7日到3月31日，先后在秋叶原，池袋，赤坂，横滨等Pasela的分店展开活动，

活动期间凡是点选特殊的和逆转相关的菜单就能把特制的印有游戏角色的餐垫带回家哦！

特殊的料理包括以下：



▲以“《逆转检察官》系列”最热血的狼搜查官为原型制作，名副其实的硬汉料理，包含着对年轻后辈的“爱”的寄语。

▲忠实再现了主人公天才检察官御剑怜侍，连原作中灵动飘逸的围巾也得以还原，不可错过的一道美味甜点。

▲海外归来的律师信乐带来的土产，原创加利福尼亚火腿卷，看上去就很美味！

▲此外还有根据御剑以及美云形象设计的鸡尾酒供玩家品尝。

▲游戏中“田中太郎”贩卖的冰激凌也被带到现实中，看上去似乎比游戏里的还要好吃呢

## 活动二　《逆转检察官in joypolis》预订于4月20日举办！

作为《逆转检察官》的加演节目，Capcom在台场游乐园joypolis搭建了一个真实的逆转舞台，玩家可以作为检察官御剑怜侍拿着工作人员为大家提供的搜查手帐，在馆内进行搜查，追寻事情的真相。凭搜查手帐可以在馆内各地散落的搜查末端获得情报和证物，以此为根据进行逻辑组合，就能得到新的情报，以此为推理对犯人进行责问，根据与犯人对决的结果发布玩家的检察官等级，各位逆转迷到底能达到什么等级，想知道的话就要去joypolis体验一下了。

## 活动三　检察官也玩微博

国内某微博人气越来越高，我们的检察官也开通了自己的微博，不过是在国外的微博大站推特上。Capcom以此为基地展开了一系列活动，例如角色呼唤活动，玩家们成为《逆转检察官》的粉丝后可以在推特上呼唤《逆转检察官》的各个角色，官方根据呼唤次数进行投票，票数最高的角色将负责管理推特和众粉丝交流。

◀另外参加活动的FANS还能得到特制的“殿下馒头挂饰”。

## 为纪念推特粉丝数突破5000，Capcom奉上《逆转检察官》壁纸

《逆转》不仅仅是一款游戏，它正在现实生活中悄悄展开，有一天你走在街上拿着手机刷着微博可能就会看到御剑严肃地回复你，买一个冰激凌会发现卖冰激凌的大叔手臂受伤，正义的刑警从你身边跑过，一切都很美好，不是么？

## 受日本地震影响，Capcom中止“怪物猎人狩猎祭11”所有会场的活动

胧月 提供

Capcom原定于3月13日陆续召开的2011年狩猎大会“怪物猎人狩猎祭11”宣布活动中止，该活动原定分名古屋、东京、仙台、札幌、大阪的各地区大会及决胜大会，该决定受“东北地方太平洋冲地震”的直接影响，制作人辻本良三还公开了如下发言：

来自辻本良三

看到这次地震的多方新闻，我受到了很大打击，在此向众多死难者、受灾者致以深切沉痛的慰问。

我在东京也遭遇了这次震灾，但我也知道东北及关东地区的灾情更为严重，这次经社内商议，出于对大家的安全着想，将中止预定在全国6个会场召开的怪物猎人狩猎祭活动。恳请大家对鄙社的此举予以谅解。

希望受地震影响的猎人们，能够同心协力跨越难关。

祝全国的猎人们安然无事。

《怪物猎人 携带版 3rd》出品人 辻本良三

## 让知名游戏制作人进驻你的3DS

▲左起依次是山内溥、岩田聪以及宫本茂。 ▲从左到右依次为：稻船敬二、小岛秀夫、名越稔洋、三上真司、神谷英树。

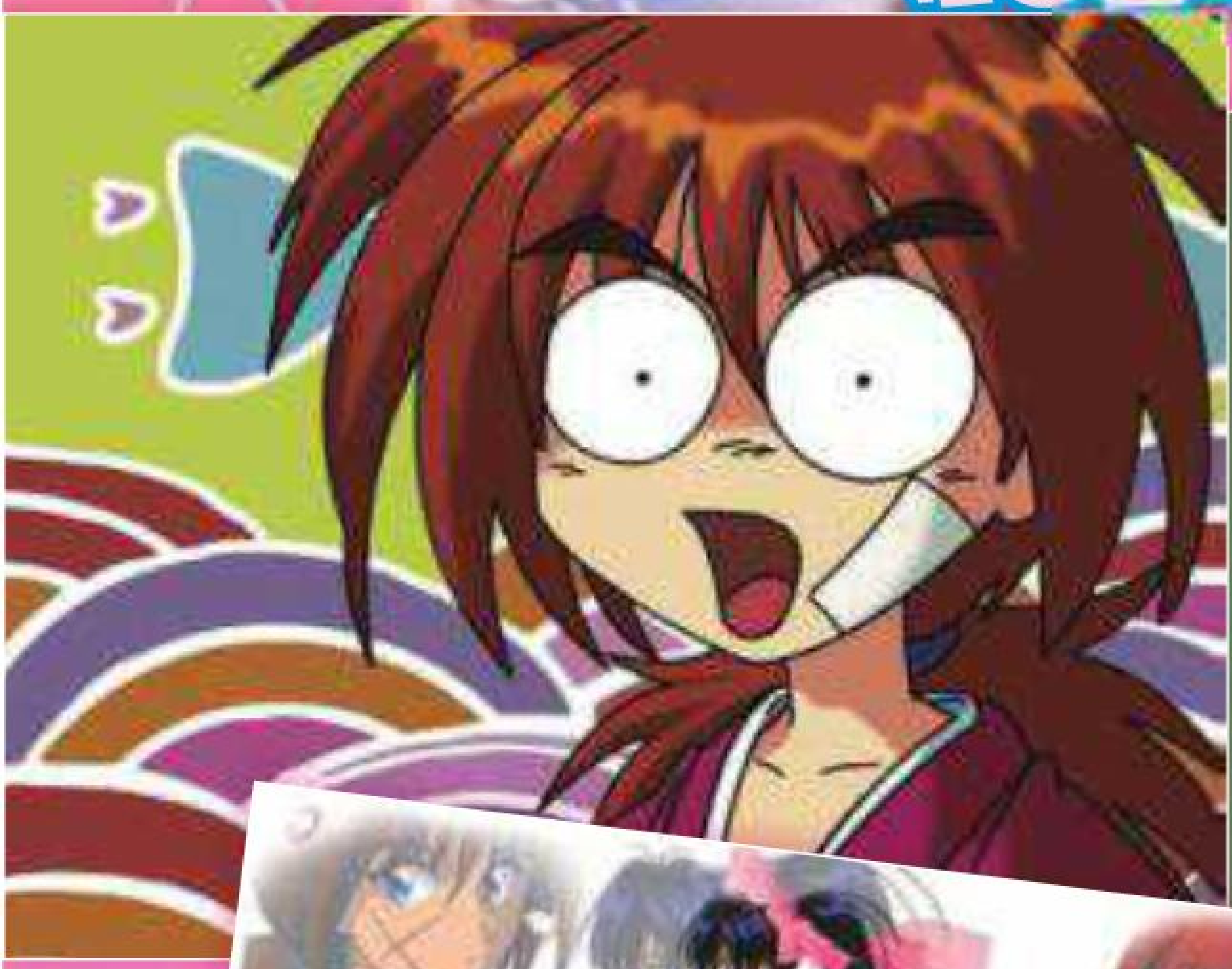
次世代掌机3DS已经发售一个月有余，单单是那些有趣的内置功能就足以让玩家们细细把玩一番了。相信所有玩家在购机时都已经细心设计好了自己的Mii形象，图上这些形象你又是否觉得有些眼熟呢？如果想让这些知名游戏制作人的Mii形象进驻你的掌机，那就赶紧拿出3DS来操作一番吧。

首先进入Mii工作室（Miiスタジオ）并依次选择：QRコード · 画像、QRコードを读みとる。随后将外置摄像头对准相应角色下方的QR代码，让三个黑色方格与取景框上的方格指示对齐，保证虚线框中包含一整张完整的代码图，扫描成功后指定的Mii形象就会一跃进入你的主机中了！看着这些游戏业界的风云人物在自己的掌机里窃窃私语、稍息立正，实在是欢乐无比。

# 游戏美图秀

等了不知道多久，终于等到《浪客剑心》的新作了，和月伸宏老师的这部作品曾是90年代学生们之间广为传颂的经典，也是迄今为止本人看过的最好看的漫画之一。虽然这次的PSP版游戏素质差强人意，但作为原作党，推广这部漫画是我义不容辞的责任，没有看过的同学赶紧填坑去吧！

栏目主持：阿鲁



阿鲁：多么温馨的一家子啊！

白菜：某人的梳子都是反着拿的，拿剑拿习惯了么？

伊娃：小孩子玩刀会不会很危险啊！

胧月：有遗传的，不危险。

阿鲁：志志雄算是众多个性角色中本人最喜欢的之一了，到底要有多扭曲的意志才能在那种环境下重生……

伊娃：理解不能。 阿鲁：伊娃姐姐也看过《浪客剑心》？

伊娃：没有看过，我只是对你的想法理解不能。

阿鲁：以前看漫画时很讨厌斋藤一，不过现在却越来越喜欢，真正的男人果然还是拿得起放得下才是最棒的！牙突零式，你已经死了！

酷洛洛：酷洛洛钢拳！你已经死了！

白菜：白菜飞踢！你已经死了！

栏目主持：伊娃

# iPhone进行时

近日最令人鼓舞的事莫过于白色iPhone即将上市的确切消息，某网友在Twitter上询问苹果全球产品营销高级副总裁菲尔·席勒何时才能买到白色iPhone，没想到当天就收到了他的回复，席勒称：“白色iPhone将于今年春天面世。（它很漂亮！）”且不管该白色版是否就是去年发售的iPhone 4或是其他机型，广大期待者总算是看到了曙光！

## 情报速递

### 苹果终获FaceTime商标和域名

2010年6月7日，苹果在推出iPhone 4时同时推出了FaceTime可视电话，不过却与一家名叫FaceTime Communication的通讯公司存在商标冲突。好在近日这一商标权纷争得以和平解决，FaceTime通讯同意将FaceTime的商标以及域名FaceTime.com全部转让给苹果。目前FaceTime.com苹果专属网站还没有正式开通，不过该通讯公司已在该网声明他们即将移交该域名并更改公司名称为“Actiance”。

### iOS 4.3新固件发布

在iPad 2的发布会上，苹果称iOS 4.3新固件将在3月11日放出，不过3月10日苹果就提前放出了iOS 4.3新固件，供iPad、iPhone和iPod touch用户免费下载。其主要更新内容包括：Safari浏览器性能大幅提升；iTunes家庭共享功能；AirPlay功能改进，支持第三方软件甚至网站进行流媒体视频输出；iPad侧面开关可设定为静音或旋转锁；设置重复播放短信提醒的次数；iPhone 4个人热点网络连接共享功能。另外，苹果还针对iTunes收费项目的购买政策作出了一些修改，用户在输入密码成功购买程序并运行之后，再输入一次密码用以确认才算完成，这样就避免了儿童意外执行购买操作的事件发生。

# 畅游App Store

## 游戏 星战前线 冲突

Starfront：Collision

■Gameloft■SLG■679MB■免费

本作是由Gameloft推出的类似《星际争霸》的即时战略游戏，游戏有着复杂宏大的场景，包括冰原、荒地、丛林、地下反应堆和外星人城市废墟这五大场景，而形形色色的兵种以及战争场面都被刻画得非常精细，十分难得的是，游戏不仅支持原生中文，还十分厚道地设定了全程语音。本作同样拥有种族设定，玩家需要指挥守望者、人类联合部队和米瑞尔德这三个种族，为宇宙中最强的能源氙矿石而争战杀戮。三个种族各自拥有着不同的科技发展模式，每个种族会拥有10种不同的部队和8种不同的建筑单位，战场上三方数量超多的军团战让战场气氛显得格外恢弘，而如何发展自己的种族与敌人对抗也充满了战略性。游戏提供了细致入微的教程，让即使从未接触过即时战略游戏的玩家也能迅速上手。

## 游戏 翼飞冲天

Tiny Wings

■Andreas Illiger■ETC■10.5MB■0.99美元

说起风靡世界的休闲游戏《愤怒的小鸟》恐怕无人不知，不过在这款同样以小鸟为主人公的《翼飞冲天》面世后不久，就以其轻松的风格和超强的挑战性超越了《愤怒的小鸟》成为美国App Store排行榜的第一名。游戏中玩家需要借助起伏的山脉和风的力量来帮助小鸟完成飞得更高更远的梦想，其玩法和规则都很简单，相当于无尽模式，控制着小鸟不断前行，当夜幕降临世界被黑夜吞噬时小鸟就会停歇休息，代表游戏结束。由于操作时只能在小鸟处于下坡状态时按住屏幕让其加速，并在上坡时松开手指才能让小鸟借助惯性飞得更高，因此想要获得高分不仅需要运气，还要我们娴熟地操作并熟记每个世界的地图。游戏提供了27个成就供玩家挑战并支持OpenFeint平台，玩家可上传自己的得分参与全球排名，不过目前全球最高分已高达4761006分，对于突破十万分都很难的普通玩家来说更难于上青天啊！

## 软件 装修大师

装修大师

■xue hai zeng■26.5MB■1.99美元

《装修大师》是由国人制作的一款实用性极强的装修向导软件，其向导功能思路清晰、简单易用，共分为风格总览、我的方案、价格查询，快速问答4大模块。软件提供了多达12种的装修风格，从蔚蓝地中海到清新的日式和风，再到传统高贵的中国风，甚至前卫时尚的中西混搭也囊括其中。开发者用一张张照片诠释着每一种风格的独有美，从客厅到厨房的每一个角落的照片都完美收录，用最直接的方式告诉用户该如何去打造自己美丽的家。在“我的方案”功能中，用户在输入自己的新房信息后便可创建一套属于自己的完整装修方案，全拖动的布局设计功能让用户自己虚拟布局，而各种装修耗材的采购建议和资金核算功能让你对装修全过程一手掌控。

# 吐槽记事簿

**栏目主持：阿鲁**

阿鲁

大家也都体验过3DS了，下面就针对3DS谈谈自己的看法吧！

白菜

晕，很晕，非常晕；买？不买？很纠结！

咕噜

买买买买买，支持你买！

阿鲁

咕噜表示想给自己儿子买一台。

咕噜

嗯，若干年后会有一台。

马修

咕噜果然是《马里奥》真饭！其实关了3D就成，压根没指望过裸眼3D能有嘛惊喜，等有想玩的游戏再买。

白菜

《任天狗》触摸系统不给力！上屏3D，下屏触摸，我经常摸着摸着就摸错位置了，看一眼下屏调整之后，再看上屏又要找3D角度。

马修

就玩过《战国无双　编年史》，比想象的要好。

苍穹

个人在刷了近50个小时的无双后坚定地表示要等3DS二号机。

乌冬

刚看咕噜玩《任天狗》玩得挺开心的样子。

阿鲁

那是澄香在玩吧？

马修

这也能看错？

澄香

我们两个都玩了。

咕噜

哈哈，瞎搞了一下，那个狗被我折磨得不成样。

阿鲁

刚才我看澄香玩的时候也是各种虐待，现在的女孩子怎么都这么暴力了……

胧月

怎么样，好玩吗？

澄香

有点眼晕。

咕噜

晕得很……

白菜

摘了眼镜之后看不到3D，这对双眼度数有差别的群体是一种歧视！

马修

面对现实吧，想玩游戏的关了3D算了。我开3D玩没觉得比2D有多扑面而来。真正玩得投入的话，就算FC水准画面你也能忽略屏幕框的。

白菜

3D效果实在是太鸡肋了，明明是最大卖点，却不能让人好好玩，而且做工太挫了，上下屏连接处咯吱响！

阿鲁

我到是觉得3DS的L、R键太小了，不好按。手指粗的玩家玩3DS绝对是悲剧。

胧月

目前第一方公布的游戏还没强劲到我心中的指标，比如3D马里奥，从马里奥银河的销量来看，我甚至觉得公布2D版的商业效果反而更好。塞尔达时之笛的背景仍然是静态贴图，翻新幅度不大。

白菜

3D的“逆转×雷顿”我还是蛮期待的，多么美妙的组合！

阿鲁

我其实很期待以后专门对应裸眼3D的游戏，要是做不出这种游戏，这主机对我来说就真没什么吸引力了。

胧月

晕3D的怎么办？不能买这游戏？

阿鲁

就给不晕的人玩呗。

马修

拉倒吧，现在玩可以关3D。专门对应裸眼3D的……那就完了。虽然我不晕，但不想累眼睛……

白菜

上次谁说不晕的人是身体自我保护机能差来着……

苍穹

又刷出一把专武的飘过，还有29把……

阿鲁

或者在游戏中插入这类型的环节。创意也有了，也不用一直开着3D玩。

胧月

这主意还可以，不过需要在流程里提示“玩到此处请打开3D”。

阿鲁

以前NDS的《为你而死》就是这样啊，玩到一半让你将NDS竖过来，多有意思！

白菜

3DS没了3D，就只剩下S了……老板，来一台任天堂S！

阿鲁

冷死了！

胧月

以个人经验，3DS的裸眼3D开到最大肯定比3D电影晕得快，买回去以后必须先调节到适合自己的景深。

马修

苍穹目前是咱们部门玩3DS时间最长的了吧。

苍穹

刷得想吐了……

胧月

苍穹玩3DS的时候桃叔在看AKB。

马修

桃叔是什么？

胧月

会玩三国杀的话，“鲁叔，求桃”会口误成“桃叔，求鲁”。

苍穹

敢不敢不说黑话……

马修

哥一直在吐槽那坑爹的3D效果，其实这次的战国无双画面挺好的。

苍穹

3DS的无双这次厚道得有点儿过，光荣吃什么了……

白菜

他家乙女game最近瓶颈期，拿这个找突破呢！

接近5分钟的沉默……

胧月

桃叔，吐完了？

马修

这就吐完了？还没跑题呢！

阿鲁

感觉大家对3DS的兴致都不高啊，敢加强吐槽的力度么？

苍穹

睡眠不足 没有灵感……

马修

应该是……大家玩得都不多吧。

阿鲁

我说要不然我们换到周末吃大餐玩三国杀的话题吧，绝毕能扯半本书！

紫血漪

马修

宅男亮了。

白菜

这个可以有。

苍穹

咱们单位下个月要买哪些3DS游戏啊？

马修

我觉得DOA可以有。

胧月

DOA要买的。

阿鲁

对应3D的疯兔应该会比较有意思。

马修

对应3D……晕死你！

阿鲁

每次少玩一会呗，总比拿着3DS当NDS玩好啊。

胧月

DOA第一批下载服装还不错的。瞳像麻宫雅典娜。

阿鲁

问一下3DS玩得最多的苍穹 每天最多只能拿10个金币么？我突然想起来《雷顿教授》里有需要用那个金币来购买的东西……

苍穹

没错。不过系统判定比较松，我刷完几个小时无双退回菜单画面一看系统判定我走了300多步……走起来吧，少年！

阿鲁

我忙死了，哪有空走路啊！

白菜

我勒个去，你这级数飙升得……

@praguebooks：3DS創下奇蹟，救了眾多宅男的性命。今日日本強震奪走了幾條人命，也有人幸運獲救。震後當局開始搜尋倖存者，某宅男拿著3DS打開擦肩模式在廢墟上走動。當走到一堆瓦礫堆旁邊時3DS突然顯示附近有人擦肩，於是挖掘隊員們工作 30分鐘後，另一宅男成功獲救… 原文转发(976) | 原文评论(96)

# 轻松日语教室

栏目主持：白菜

《魔法少女小圆》是质量非常出色的一月新番。虽然我对“魔法少女”的主题并没有什么兴趣，不过苍树梅+岸田隆宏+尾浦由纪+新房昭之+虚渊玄的黄金组合早就将我击坠了。正文中的话题确实能让我感同身受，但我仍然在坚持收看。当然心理承受能力差的可就不推荐了。

文 AKIHA

## 高人气动画《魔法少女小圆》引起BPO注意！

因为含有残酷的情节，高人气动画《魔法少女小圆》遭到了BPO（放映伦理·节目向上机构）的投诉。在投诉中这样写道：“深夜动画中有怪物吞噬少女头部的情节正在放映。而剧作家公开表示‘以后每周都会这样做’且以此牟利。就算是深夜动画，以残酷描写为卖点的电视节目也值得商榷。”

《魔法少女小圆》于2011年1月开始放映，片中的主人公是初中二年级女孩的鹿目圆，为了击退魔女（怪物）而被谜之生物邀请成为魔法少女。还没下定决心成为魔法少女时，她亲眼看到了魔法少女巴麻美与魔女的战斗场景。而在动画的第三集，麻美被魔女吞噬了头部而死亡。这一幕非常具有冲击力，在网络上引起了热烈讨论，使得该片的人气进一步爆棚。

“魔法少女”是孩子们非常喜欢的主题，但是该片的放映时间为深夜，也有家长考虑过是否应该让孩子们观看。在2ch上曾有过“让小学4年级的女儿看《魔法少女小圆》没问题吗？”的讨论，当中有人说道“小学6年级的侄女每周都非常期待，但当看过第三集以后受到惊吓，留下了心理阴影。”更多的人则认为深夜动画并不是给小孩子看的片子。

＞なんのために深夜にしてんだよ。（nan no ta me ni sin ya ni si ten da yo。）

译文：也不想想为啥要在深夜播放。

＞《ひだまりスケッチ》のあののどかな感じを求めて见たら、これだもんな。（《hi da ma ri su ke qqi》 no a no no do ka na kan ji wo mo to me te mi ta ra、ko re da mon na。）

译文：原本为了追求《向阳素描》的治愈感而去看的，结果是这样的玩意儿。

＞绘柄からして子供向きにしか见えないんだが、こんなものを观る大人がいるのか。きもい。日本はお仕舞いだ。（e ga ra ka ra si te ko do mo mu ki ni si ka mi e na in da ga、kon na mo no wo mi ru o to na ga i ru no ka。ki

mo i。ni hon wa o si ma i da。)

译文：从画风上看只能认为是儿童向的，没想到还有大人要看啊。真恶心。日本完蛋了。

>このまどかってのはOPからしてほのぼの魔法少女って感じの映像で视听者を骗してんだよ。普通に「マミさん可爱い！」って观てたらいきなり首から上を啮られて死んだんだぜ？子供なら泣くよ？オトナでも眠れない人续出したんだからさ。（ko no ma do ka tte no wa OP ka ra si te ho no bo no ma ho–syo–jyo tte kan ji no e–zo–de si tyo–sya wo da ma si ten da yo。fu tsu–ni “ma mi san ka wa i！” tte mi te ta ra i ki na ri ku bi ka ra u e wo ka ji ra re te sin dan da ze？ko do mo na ra na ku yo？o to na de mo ne mu re nai hi to zo ku syu tsu si tan da ka ra sa。)

译文：这部叫小圆的片子可是从OP开始就以一种明亮欢快的魔法少女印象来欺骗观众哦。单单想着“麻美好可爱！”而看片子的观众突然就发现她被咬掉脑袋死掉了哦？小孩子绝对会哭吧？就连成年人中也出现了睡不着的人。

>あれが问题ならコナンはアウトだよな。犯人が首を腹の中に隐し持ってアリバイ作りするとか平气であるもの。（a re ga mon dai na ra ko nan wa a u to da yo na。han nin ga ku bi wo ha ra no na ka ni ka ku si mo tte a ri bai tsu ku ri su ru to ka he–ki de a ru mo no。)

译文：那都算问题的话柯南就更Out了。那可是犯人会一脸平常地将脑袋藏在腹中制造不在场证明的片子。

>绘柄と内容の乖离が凄いな。まーそれが狙いなんだろうけど。（e ga ra to nai yo–no kai ri ga su go i na。ma–so re ga ne rai nan da ro–ke do。)

译文：画风和内容偏差得真厉害。嘛，这就是他们想要的效果吧。

>结论を言えば、深夜アニメを子供に见せるんじゃねぇ。（ke tsu ron wo i e ba、sin ya a ni me wo ko do mo ni mi se run jya ne–。)

译文：结论就是，别让小孩子看深夜动画。

笔者恰好看过这部一月新番，对于制作阵容而言确实算得上是非常优秀。但这部片子的剧本是虚渊玄，不要以为他这次自称“爱的战士”就会老老实实地改邪归正。套用一句日本网友的评论：“希望与绝望表里一体。用将黑暗的部分彻底描写出来的手法来制造出些许光芒。”这才是虚渊玄真正的风格。说回正题，即使该片的剧本是虚渊玄，如果主题并非采用“魔法少女”的话，相信也就不会有人来抗议投诉了吧。正因为“魔法少女”一定是“明快活泼向上”的风格，所以才会被人专了空子，制造出了这种话题效果。对于日本国内来说，当家长们发现这部片子是深夜档的时候，相信也是自己看了前两集来判断内容的吧。可惜前两集伪装得实在太完美了。所以正如最后一位网友评论的那样，不管如何，“别让小孩子看深夜动画。”

# 游戏译名乱弹

原名：ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

译名：异说 012 最终幻想

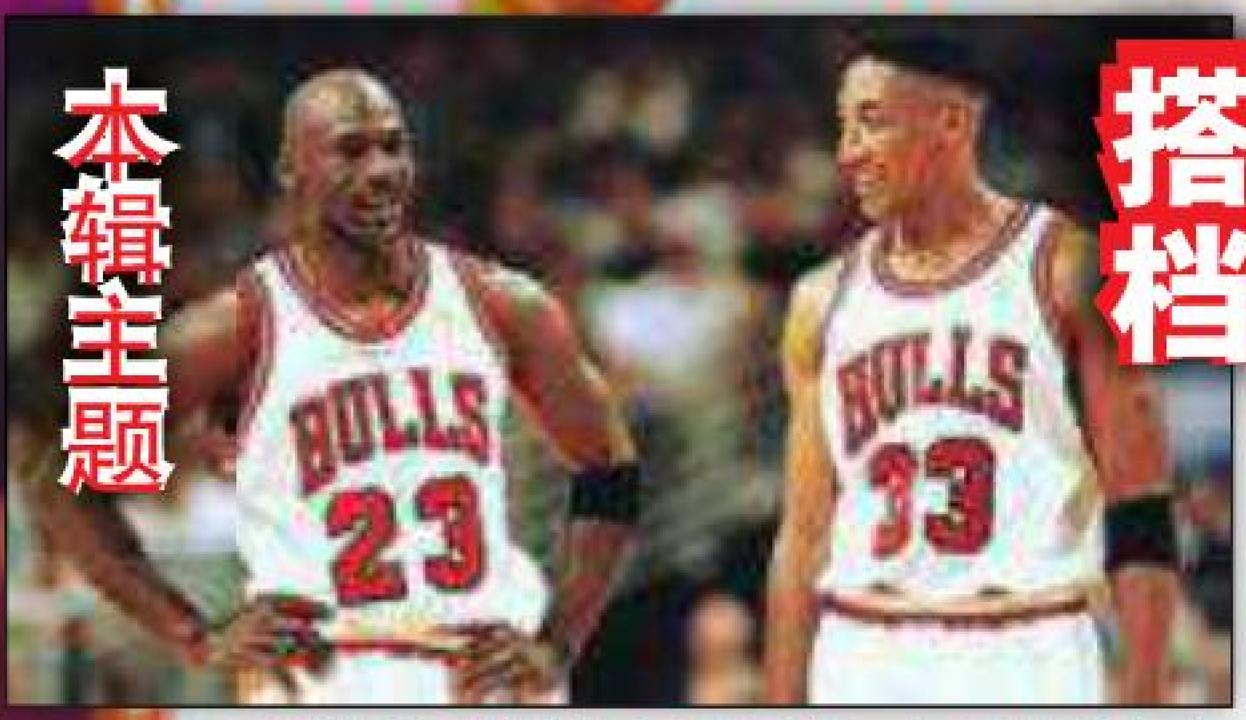
2011年3月3日本作刚刚发售，相信还有不少玩家正在攻略之中吧。言归正传，游戏的原名是由日文外来语组成的，将其还原后就成了“DISSIDIA duodecim FINAL FANTASY”。后面的大家耳熟能详应该不用多说，但也许很多玩家会惊讶地发现，Dissidia和Duodecim这两个单词在英文字典里找不到。那是当然，因为这两个单词来自拉丁语。Duodecim为拉丁语中的12，代表着本作的主题——第12次战争。而围绕着拉丁语Dissidia，则出现了两种不同的翻译，一种是《掌机王SP》采用的“异说”，另一种则是网上广为流传的“纷争”。

其实两者都是正确的，Dissidia既有异说之意，也有纷争之意。采用这个标题的前作是“《最终幻想》系列”的20周年纪念作品，将作品中的主要角色提取出来丢入架空的世界演绎出全新的故事，因此可以说是不同于正统作品的“异说”。而他们被分为两大阵营，在调和之神与混沌之神的带领下相互战斗，所以也可以说是“纷争”。可见这个单词用得实在是非常精妙。

本作的官方中文版也即将发售。玩家除了可以享受到官方的中文游戏外，历代角色的官方中文译名也将是大家关注的焦点。

P.S.以上分析纯属个人见解，如有拍砖冲动，还请手下留情，当然最好是一笑置之。

栏目主持：苍穹




▲虽然乔丹的神奇毋庸置疑，但是若没有皮蓬这位好搭档，也不会有辉煌的公牛王朝。

俗话说“一个好汉三个帮”，很多时候孤胆英雄其实是不存在的，毕竟一个人的能力有限，人与人之间相互配合往往会起到1+1＞2的效果。现实中的商界、体育界等领域诞生过无数经典的搭档，而在游戏界中也有很多玩家耳熟能详的好搭档。通过搭档间的互相配合、相互信赖，克服一个个艰难险阻最终完成任务更是许多游戏所热衷的主题。下面我就介绍几款经典的代表作品，带玩家们去重温那游戏里的友情。

文 狮子心

## 热血物语

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 1989 |

大名鼎鼎的“《热血》系列”中，很多作品都是围绕国夫和阿力这一对好搭档展开的。《物语》作为系列的第一款Q版化作品，完成度之高和要素之多令人咂舌。游戏中Q版的角色形象非常可爱，但即使是“短手短脚”，招式的判定也毫不马虎，一招一式可谓有板有眼，打击感也十分出色。作为一款以动作为主的游戏，本作还有着十分丰富的成长要素，游戏中人物的能力并不是一成不变的，通过购买的各种道具不仅可以提升人物的血量和能力，还有着丰富多彩的招数供玩家选择。角色的能力可以通过购买食物或装备来提升，甚至还有进女澡堂洗澡回复体力的恶搞部分，丰富的隐藏要素也非常值得挖掘，比如隧道里的隐藏商店、隐藏密码等等。本作的另外一大乐趣则来自于双打设定，两个人玩的时候可以相互协作或陷害，不少玩家都痴迷于后者。

2004年于GBA平台发售的《热血物语EX》让更多的新玩家体验了这款经典作品。复刻版中引入的“野蛮度”设定堪称亮点，玩家可以带着击败过的BOSS组成属于自己的不良少年团队，让人充分过了一把“不良少年瘾”。

▶这里的『冷锋校门』应该是很多玩家的怨念，笔者当年也是卡了很久……

## 洛克人ZERO3

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 2004 |

ZERO作为“《洛克人X》系列”的经典角色，一直拥有着比正统主角X更高的人气。GBA平台的第三作讲述了ZERO在X的帮助下，摧毁了拜尔博士重演一百年前“精灵战争”的邪恶阴谋。

本作在剧情方面的表现十分出色，而系统方面也对前作中的一些不足做出了修正。精灵系统的完善令玩家可以在不影响过关评价的基础上放心使用精灵，芯片的设定也提升了游戏的可玩性。EX技的重要性在游戏中得到了充分的体现，不同EX技之间形成的连击在BOSS战中效果明显，强力的BOSS甚至有机会在几秒钟内解决，在对玩家的操作提出更高要求的同时，也让游戏的爽快感提升了不少。游戏中180枚芯片充分满足的了玩家们的收集欲望，收集完全后开启的“究极模式”也是对玩家努力付出的回报。

▶这张图足以能够体现这对曾经的好搭档之间相互的信赖。

## 双截龙III

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 1991 |

▲受到“喷神James”吐槽的一幕：Billy的名字甚至都拼错了。

“《双截龙》系列”是很多玩家儿时的美好回忆，Billy和Jimmy这对好搭档每次遇到的麻烦都是源于Billy的女友Marian，而每次Billy踏上“救妹之旅”的时候，Jimmy总是想都不想就一起去了，即使是为了别人的妹子自己会冒着生命危险也在所不辞。

系列的第三部作品是难度最大的一作，受限于FC的机能同屏的杂兵数最多只有两个，但敌人的高AI可是令玩家无比头疼。他们不但会使用各种阴招、道具，敌人间的各种巧妙配合也会令玩家郁闷不已。3代给人最大的感觉就是类似2代中“飞膝顶”、“旋风腿”这样的无赖招数少了很多，玩家被两个小兵打得满地找牙也是常有的事情，不过掌握了“无限抓小兵”的技巧的话也能令游戏的难度下降很多。另外随着流程的发展还会有来自中国的Chin和忍者Yayu两个新同伴加入，这两个特点鲜明的角色也带给那些玩惯了“双龙”的玩家全新的感觉。

## 圣斗士星矢 黄金传说完结篇

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 1988 |

圣斗士是我们这一代人儿时最为追捧和演绎的对象，即使是今时今日再看一遍也依然会感动。《黄金传说完结篇》的剧本是依照“黄金十二宫篇”制作的，游戏的流程非常忠实于原著。游戏的类型严格说来应该算ACT＋RPG，玩家可以在前半段关卡中通过击倒杂兵来积累“第七感”，5位青铜圣斗士的能力也有所差别，比如星矢是跳得最高的，瞬的移动速度是最快的。由于手感方面的原因，游戏在ACT部分的难度略高，不过一旦进入了与黄金圣斗士战斗的RPG部分则非常热血。角色间的剧情对白以及大魄力的必杀技动画，都令玩家仿佛在重温漫画中的经典片段。当然本作的难度颇高，在当年可以通关的玩家可谓少之又少，幸好游戏中有隐藏密码的设定，可以让“第七感”变为9999，这样一来玩家反而有做BOSS感觉……

▶最后在看看这5张熟悉的面孔，各位是否还能记起小时候一起喊着『天马流星拳』的伙伴们呢？

# 如果爱，请深爱

随着3DS的发售，这款掌机的神秘面纱也被揭开，传说中的裸眼3D也正式进入了玩家们的世界。不过这款掌机并不支持竖向的裸眼3D，而《深爱》由是一款需要将掌机竖过来玩的游戏，不知道3DS的《深爱》要以什么方式让女主角以裸眼3D的方式出现在玩家的面前，希望不要是更改操作方式…… 文 JIDE

栏目主持：阿鲁

## 粉色五元硬币

略感寒意的早晨，这个时候起床总会让人有些犯懒。现在是早上六点多，这座小城市中的大部分人们仍然还在睡梦中。黑上住的公寓这个时候还相当安静，偶尔有几只麻雀叽叽喳喳地在走廊的护拦上喧闹着。黑上躺在床上，懒懒地半睁开眼睛，看着天花板上的吊灯，心中开始盘算着今天一天的计划。春天已经来了一段时间了，但它就像一个慢条斯理的女孩，才缓缓地把怀抱张开，将自己的温暖送给人们。不过院子里那棵樱花树却已经感觉到了春的暖意，就如同在回应那眷恋一般，枝头的花苞已经泛起了粉红的光晕了。

黑上慢慢地站了起来、来到厨房，他打开龙头，用手接了些清水、一口气全喝了下去——这是让他自己彻底清醒的小窍门。他看着镜子中的自己——他以前很讨厌看到自己的脸，因为他总感觉自己很讨人厌，一直以为自己是个一无是处的家伙。不过现在，他早把这愚蠢的想法扔到一边去了。他得出去打工，虽然现在钱对他来说并不是特别重要，他的父母最近两个月都会往他的银行帐号中打上一笔足够一个学生“奢侈”的数目，可能是他们生意日渐兴隆了吧，但对他来说，打工并不是完全为了那点小钱。今天虽说是周日，但作为一名服务生，这一天可是相当辛苦的。他快速地换上自己的衣服，一枚用链子挂在脖子上的金黄色五元硬币在胸前晃着。

这枚平成元年所铸造的黄色小铜币并没有什么特别之处，事实上，它就是一枚普通的硬币而已，但在它中心的小洞上栓有一条粉色的小缎带。日本的女孩子似乎对粉红色特别在意，仿佛它才是春天的主色调，是永远的主角。也许是只有两周花期的樱花的关系，才使女孩们对它情有独衷。黑上戴着它，就好象戴着一条项链、一个象征。即使五日元在现在几乎买不到任何东西——就连自动售货机都不收这样的硬币，但这个性格有些“内向”的男孩依然将它视为珍宝，形影不离。这枚硬币已经和他在一起有很长一段的时间了，几乎是与他转学到这里的时间一样长。

几个月来，这枚小硬币承载了黑上的许多回忆，只要看着它，就可以想起很多事情：与那个女孩的初会；与那个女孩一起的工作；与那个女孩一起的学习、一起的努力等等。这其中包括许多的甜蜜，但是也有同样多的苦涩。虽然我们都一直试图追求甜蜜的生活，不过，不知道苦涩为何物的我们，怎么会知道甜蜜是什么？黑上开始

不明白这个道理，他一直想逃离苦痛的深渊，但反而让自己陷得更深……

黑上出发去打工的快餐店了。他并不是个面部表情丰富的人，学校中的朋友们都戏称他为“扑克脸”——面对这种无所谓的流言，他则是冷笑一下，“一群不了解我的家伙。”他总感觉自己不被他人理解，但同时也不愿意向他人表达自己的感受。他这种错误的想法一度让他陷入冰冷的深渊……使黑上在绝望中看到光芒的是那个温柔的女孩，而化作那条通往潭口的救命之绳的，就是那枚硬币。恐怕他永远也不会忘记那直射内心的温暖之光，他心中的那块寒冰融化时的解脱让他明白自己并没有完全被抛弃。不是说能发现机会的人才能得到救赎，而是能顽强拼搏、坚持不懈的人才能得到恩惠。虽然黑上本人并不相信命运之类的话，但他也曾经为了那个女孩而睡不着觉，也担心自己得不到倦顾，他祈祷过，也忏悔过。当他呼吸紊乱，心跳无章地递出那封信的时候，收到的就是这枚扎有粉红色缎带的五元硬币了。

在这种硬币上扎上不同颜色的缎带代表不同的涵义：绿色代表茁壮成长，紫色代表健康长寿，而当女孩将一枚扎有粉红色缎带的硬币送给男生的时候，就代表“我对你有好感”。

黑上已经来到了打工的餐厅，他很快地从后门闪了进去，换好制服后就开始忙碌了。这里男性的制服远没有女性制服那样花哨与可爱，上衣只是一件绣有餐厅名字的白色衬衣而已。有同事注意到黑上左袖少了枚纽扣，就偷偷地和这里类似主管的人说：“宁宁姐，你看，他上衣的纽扣掉了……”

一向注意个人细节的宁宁此时微笑了一下，轻轻地说：“呵呵，没关系的。那枚扣子……”说到一半，她就去招呼刚进门的顾客，走到一边去忙了。

“那枚扣子在我这里。”——这是这位女孩原本想说的话，尽管宁宁平时担当的是个关心他人的姐姐型角色，但也无法细致到能辨别掉落的扣子是谁的地步。宁宁依然笑着，她的微笑拥有着一股神奇的力量，它能瓦解寒冰，撼动心灵。如果做个比喻，她的存在就好比春天，她能带给旁人活力，能带给旁人希望。她的微笑就好像是一块青春的招牌，永不褪色。她的笑容不但给人们视觉上的满足，更能给人们精神上的安慰。

黑上是十分明白这一点的，他就是被姊崎宁宁的这点所吸引。也许这并不是全部，这种感觉十分复杂，并不是那么容易能够理清的，他也知道宁宁有软弱的一面，她也不是个像女神一样的高高在上，完美无缺的角色。但正因为如此，他才能肯定自己，他才能为这个女孩做些自己力所能及的事。也许那些事微不足道，也有可能那些事难如登天，但只要宁宁不再困惑，不再露出那些为难、苦闷的神情，他总是会争取去做的。想到这些，黑上总是会一个人傻傻地露出微笑。

“哼～又在偷懒？”女孩那特有的柔美声线打断了黑上的思绪，宁宁已经走到男孩的身边了。

“啊！没、没有！”黑上惊慌地看着女孩，表情有些尴尬，支唔地回答着。

“呵……”宁宁用手遮住嘴轻轻地笑着，“瞧你那发呆时可爱的样子……好啦好啦，快去后边帮忙啦！”

“哦、是！”

宁宁把手伸进围裙里，摸了摸缝在口袋内的那枚扣子，“哼哼～”她愉快地哼着，又去招呼其他客人了。

而黑上立刻收拾了下桌子，然后将使用过的餐具端到厨房中去了。洗碗也是他工作内容之一，因为是男生的关系，店中的一些体力活都由他来包办了，比如说闭店后的大扫除时，需要搬走一些大型的桌椅；又或是在进货的时候，也要帮忙去搬些食材或饮料之类的……他早注意到自己少了的那颗扭扣，他也知道并不是因为那些原因而丢失的。

当男孩收下由女孩送出的粉色五元硬币后，会扯下衬衣左袖第二枚扭扣交给女孩，意思 是“我愿意与你在一起”。

# 掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

最近阴雨绵绵多少有点影响心情，不过作为游戏玩家，我们倒也可以一头扎进游戏里，换个世界换个感觉同时也换种心情。近来气温也是冷热无常，各位朋友一定记得多穿点哦，先人古训“春捂秋冻”是很有道理的，而且感冒发烧了头疼脑热的玩游戏也难以投入的，所以啊，健健康康、开开心心地玩游戏，才是我们的目标，大家说对吧。

## 生活中的三无少女

小编们在生活中遇到过三无少女吗？我在寒假的补习班里好像就遇到了一位。从补课开始到结束为止，整整十五天里没有看到她变过表情，没有见过她与别人说话。即使老师问她问题，她的回答也超简练。这样的女生算不算三无少女呢？如果她是装的那也太累了吧，如果是真的，那我很难想象她怎么在社会中生活。动漫“三无”可爱，现实“三无”可怕啊！

北京 郝骏

**白菜：**我想一定是你打开门的方式不对……

**阿鲁：**这顶多算无口，是不是三无还不好说，没准是不好意思和周围陌生的同学说话呢。

**胧月：**早点分清二次元和三次元对你是有好处的。

**马修：**二次元里控一下就算了，现实中身边真有个三无少女的话，你会充分体会到做空气的感觉。

## 三寸不烂之舌

有一次我在被窝里玩小P，正在玩《战神》，玩到与铠甲巨人群战时，不由得喊“爆头”，结果老妈悄悄出现，小P被没收不说，还挨了一顿说。不过凭借我的三寸不烂之舌，小P又回到手里了。

天津 法拉利

**白菜：**这就是……即视感？

**马修：**事情不算新鲜，但新鲜的是你竟然给要回来了，公布你的辩论过程造福大众吧。



只言片语 很想玩到画面大幅进化的3D的《马车》，可惜不是首发。（瑞丽 思凡）

## 本辑热门游戏

SD高达G世纪 世界 4人

**胧月：**鲁叔，那啥啥游戏的攻略进度如何？

**阿鲁：**别烦我，玩《高达》呢。

异说 012 最终幻想 3人

**白菜：**我从不玩《最终幻想》，这次攻略真不行……

**乌冬：**每天联机到半夜，游戏时间超过100小时的白菜如是说。

## 通信中断

中午和同事联机狩猎双雷狼，打到一半同事的小P没电了，等他插上充电器时已经断开。无奈只能他打他的，我打我的，没办法啊，只能硬着头皮上，最后我打出了雷狼龙的碧玉，同事他已经三次猫车了，哈哈！

上海 3G哥

**酷洛洛：**要是你和阿鲁联机，你很早就会习惯通信断掉的。

**阿鲁：**那已经是很久以前的事啦。

## 掌门人话题 谈谈小编们的怨念

**马修** 说实话，“刷”是本人最讨厌的游戏设定，没有之一，因此玩游戏时大多会无视那些怨念物，但偶尔会因为工作需要或者自己跟自己别扭时也会去刷，比如《355》那万恶的森神马、《35MR2》万恶的素材以及前两天在《重装机兵3》里刷的“炸裂军刀炮”。至于现实中的怨念物，主要是游戏机，比如GBA SP公布前出的屏幕亮度改善的黑色GBA……

**LIKY** 关于怨念物我有一堆，全是《怪物猎人》里面的，我就不一一细说了，继续刷去……

**白菜** 说来很好笑，因为我不太喜欢刷RP道具，因此对我来说怨念物都不是啥啥不出的道具。熟悉我的读者应该知道我是个型月厨，因此以前有一款叫《Fate/无限代码》的格斗游戏成了我的怨念。当然我说的不是PSP上被简化过出招的那一作，而是街机版与PS2版。里面的主人公Saber有一套需要跳跃取消升龙、跳跃取消波动指令的连招非常难，当时我每天都练几个小时，但从没有一次完整地连出来过。一个月下来，努力的成果是左手腕得了腱鞘炎，一动手腕就抽痛……万般无奈之下我只得放弃了这款游戏，当然这套连技到现在我都不会……

**苍穹** 以前玩游戏喜欢追求所谓“完美”，但凡有图鉴的一定要弄到100%才会安心封盘，这也让我花了不少事件在“刷”的要素上，尤以几款《恶魔城》为甚。《晓月圆舞曲》时刷魂总跟我闹别扭的是被戏称为“拔萝卜”的曼陀罗草，纵使装上了增加出魂率的戒指也感觉毫无效果。现在对这类收集要素就基本上比较理性了，时间有限的情况下也必须做出取舍。而比较怨念的则要数FC《火纹外传》里的流星枪，通了无数遍也没RP爆发掉过一把……

**阿鲁** 说到怨念的事，就让我想起了以前玩《恶魔城 月下夜想曲》。要知道这游戏的收集要素在当时的游戏中算比较变态的了，就算二周目调名字获得幸运值+99的戒指，想刷一把稀有武器也是需要花费非常多时间的。由于本人有着先天的优势，仗着玩游戏不要钱，花了几百小时在刷武器和装备上。但让我万万没有想到的是，某天等我进入游戏时发现我那近乎完美的存档变成了一个游戏时间不到一小时的存档……由于我用的是游戏室的记忆卡，当时母亲由于太忙忘了将机器上的记忆卡拔下来，恰好一个啥也不会的小P孩恰好就玩了《恶魔城》，恰好又把我的记录给覆盖了！我说这张记忆卡上N个记录，你凭什么就覆盖我的！从此以后我就拥有了自己的记忆卡，不过再也没碰过《恶魔城 月下夜想曲》这款游戏了……

**酷洛洛** 相机：未发售的索尼半透镜单电A77，受日本地震影像，发布可能遥遥无期……

耳机：UE的10vi，实在在舍不得掏2Q多买个耳机，只能看不能用是一件很痛苦的事情。

与某声优的“亲密接触”：预计今年内会实现，一些原因具体姓名不能公布。

生活：一个无风无浪的不寻常人生。

**胧月** 相比在线游戏，单机游戏的怨念物较少，如果除去《怪物猎人》这类需要反复刷取的联机作品，目前最怨念的是《数码恶魔传说2》的隐藏BOSS撒旦至今未能打过。这是个练到满级、学会所有技能、知道最优战术后，依然要靠运气才能打过的BOSS，我的运气无疑是出了名的差。

**乌冬** 自从《MHP3》改了珍稀素材出现几率后，红玉、逆鳞这些就像大街货一样，要多少有多少，相对来说某些需要部位破坏的才出现的素材获得难度还更高些，如银火龙の尻尾、煌黑龙の翼膜等，而且这些素材的使用率也不低，被这些普通素材卡住，导致某件武器做不出的感觉比卡在珍稀素材上时还难受。

**伊娃** 以前玩《牧场物语》时为了刷变异植物曾经奋斗过几个小时，《战国BASARA》为了全人物全武器也狠心刷过十几小时，但这些都不能算怨念，是痛并快乐着的。最近要说最怨念的事情就是想剧透胧月这件事了。这几天中午吃饭时胧月总是拿着NDS玩《逆转检察官2》，我发现我比他快1章半，便跃跃欲试地要剧透他，结果没几天胧月以超人的速度反而快过我1章。（orz）我现在要时刻担心他剧透我，不如干脆回去直接看了攻略自我剧透算了，泪目。

**只言片语** 掌机换代，平民痛苦的开始。（枫叶星辰）

## 有钱的死党

回顾2010年，在下买了小P一台，父母问起我这个新玩意儿哪来的，于是乎我就多了一位很有钱的死党。相信很多玩家都有一位很有钱、很慷慨、但实际不存在的死党吧？这不，“他”很快会送一台3DS给我了（笑）。但谎言究竟能瞒多久呢……

杭州 林友鹤

**苍穹：**这个谎言在我家是不适用的，我那侦探一般的母亲大人会刨根问底、顺藤摸瓜、哪怕掘地三尺也会把游戏机的来源追查出来（泪目）。

**乌冬：**把“送”换成“借”会更好，毕竟能借的同学比能送的多。

**胧月：**切身体会，我的SS、DC、PS2都是这么来的。

**阿鲁：**我一般都当着父母的面玩。

**白菜：**我父亲一般都当着我的面玩。

## 反派

150辑专题让我激动又郁闷，其实小编写得都很用心，某作为读者挺感激——还有人那么认真对待游戏与工作，但又不能把所有写上去。支持每一位小编，特别是苍穹哥，多写写以前的经典游戏，因为本人也是个怀旧厨。还有别老是阿鲁和月姐姐当坏人啊，马修和白菜也应该客串一下反派才好。

惠州 苍欻

**马修：**貌似我早就是资深坏人了。

**苍穹：**怀旧游戏不会少的，请放心。另外白菜其实一直是反派，只是藏得比较深。

**阿鲁：**其实我真的是好人，看我的眼神！

**胧月：**多么通情达理的读者啊，只有你知道好人最易背黑锅。

**白菜：**啥叫反派？我咋看不懂你们在说啥？

## 斗气

一日在宿舍打PSP，一帮人围观，不料被老师发现，直接收了机子，走了后同学们就在一旁起哄哈哈大笑。可能是赌气，我就拿出NDSL道：“收就收，我还有NDS！”谁料到老师还杀回马枪，一把又收了NDSL，这下我欲哭无泪了。我的小P啊，我的小N啊！

苏州 蓝色忧郁

**苍穹：**我原为这故事的结局是你又掏出了一个iphone4，狡兔得三窟么。

**阿鲁：**我要是老师还会再杀一次回马枪，说不定还能没收一台iPAD。

**马修：**冲动是魔鬼啊，你也可以跟前面的法拉利同学学习下如何用三寸不烂之舌把掌机要回来。

## 合影

话说在《HUNTER×HUNTER》里面幻影旅团的团长是叫酷洛洛的，于是看到某编名字时便会情不自禁地把那头刺十字、穿黑长袍的形象带入禁区。于是在150辑看到该编与辻本的合影时顿时崩溃……

佛山 LH

**乌冬：**那张照片上的不是真实的酷洛洛，请对比辻本身高，测算出酷洛洛身高，再把娃娃脸程度扩大50%，然后你就能得到编辑部吉祥物酷洛洛的真实样貌了。

**胧月：**不觉得外表与性格的反差是萌点么？

**酷洛洛：**你们算是在人参公鸡么……



**只言片语** 看见每个新出的游戏都想买……（沈阳 赛伯拉斯）

## 没存档

玩《MHP3》时杀死了黑轰龙，本想做套黑轰龙装，但……手不知怎么，没存档就退出了游戏……吃了我3个秘药才干赢，就这么……我不想说了。

贵阳 佣兵

**胧月：**在猎人世界里的各种惨烈经历前，这只能算擦伤。

**马修：**传说中的乐极生悲么，下次胜利时一定要保持理智哦。

## 四格漫画·浪费机器

## 沉迷者

与一个好友联《灵光守护者》，好不容易打死一个BOSS，掉出金宝箱，打开一看是把极品武器，正当我要按A键获得时，好友居然说："糟糕，差点忘了与爱花的约会。"说完他就退出了游戏，就这样，一把极品武器成了过眼云烟。小编们，千万不能和沉迷《深爱》的童鞋联机啊，比如说：阿鲁。

佛山 SE·YD

**阿鲁：**我只是喜欢宁宁，但我不沉迷《深爱》！

**苍穹：**现在《LP》对鲁叔已经没有诱惑力了，鲁叔控的是AKB。

**马修：**阿鲁又躺着中抢了，要不站起来试试，说不定中枪率能低些。

## 玩家调查 谈谈你对索尼次世代掌机NGP的看法

NGP的公布宣告了PSP时代的过去——当然也希望新产品能兼容PSP游戏。

湖州 斯介克汀

很好很强大，必定入手。

朱鑫嘉

没有3DS给力！

北京 天梦露

总体上说令人满意，不过我必定不能第一时间入手，钱是个问题……

南昌 璀璨の星辰

NGP这性能太太太那啥了……

四川 谭斌

这次索尼终于做了一件有意义的事了。虽然《怪物猎人》会在此平台推出，但我还是希望《MHP3G》能出在PSP平台上！听说索尼加强了防破解，但"一山还比一山高"，所以一定会有大神来破解吧。我现在正值中考，希望能在中考后入手3DS。（好像和话题没关系……）

广州 养殖

没什么期待，能玩《MHP》就好。

东莞 Magic

我等NGP一年了，终于索尼不负重望！性能上看起来远超3DS，但能否有足够人气与3DS抗衡呢？是任天堂继续火，还是风水轮转轮到Sony火呢？拭目以待！

郑州 风间铁心

我这种掌机迷，什么掌机都想要，只希望价钱不要太贵，买完3DS还能买NGP……

高州 工藤溟夜

我觉得NGP的手感会非常好，希望它的市场价在2000～3000元之间，而且也希望专用游戏在200～300元之间。

北京 喜洋洋

**马修：**NGP的性能无疑大家都很满意，现在最关注的应该就是定价了。顺便也希望这次3DS充足供货带来的炒价暴跌现象能让炒价的JS们在NGP首发的时候能收敛点。

**只言片语** 年龄渐渐增长，翻看《掌机王SP》别有一番心情，玩掌机的少年越来越多，是一件可喜的事。（乌海 飞死超人）

# 玩家画廊

宁波 Wong rei

**马修：**这个娃娃看着像熊猫又有点像囧字脸。

南通 Glingal

**马修：**话说这个鼻子到底是《FF》里的水晶，还是《塞尔达传说》里的卢比？

昆明 GHOST

**马修：**这个狼或者狗，是出自哪的还是原创的？

太仓 SiMon

**马修：**这个眼睛很有惊吓效果，我承认一开始看的时候和校对的时候我都被吓到了……

小树

**马修：**这棵树画的有点秋天的感觉。

# 你一言我一语

3DS模拟器啥时候出？

南京 陈耿文

**马修：**同关注，模拟器截图实在是太方便了。

---

还有几个月就毕业了。对于现在的同学、特别是售出我两年《掌机王SP》的书店，心里感慨万千，希望在以后的学校附近也能找到《掌机王SP》继续陪我走下去。

武汉 疯子

**马修：**谢谢疯子同学的支持，《掌机王SP》也会一直陪伴大家。

---

《小明的故事》……好佩服小明的脚力啊，雷狼龙也能踢死，下次踢峰山龙吧。

广州 高佬

**阿鲁：**踢死峰山龙技术上没有难点，遗憾的是时间不够……

---

151光盘里讲解《AKB》的是阿鲁吗？怎么听着声音和机器人形象有点不符？

常州 切斯塔

**阿鲁：**一看这位读者就是才看《掌机王SP》不久的新人，我们的光盘解说小编都是不参与的，再说了你难道听不出来光盘解说的是一位女性么……

---

虽然我一度沉迷游戏，但你要相信我，你在我心里才是第一位的，就算是现在——写给我的前女友。

常熟 小鸟

**马修：**也算写给所有玩家吧，咱们游戏要好好玩，但绝对不要因此忽略了亲情友情爱情。

---

考完试去老师办公室看成绩，无意间看见年级组长抽屉里摆满手机，全是作弊时被收的，太无语了。

乌鲁木齐 小坤

**马修：**长叹一声，手机这么明显的目标其实很不适合作弊的……

---

上高一了，同初三同学聚会，发现大家几乎没变化，帅哥还是帅哥，靓女依旧靓女，看望一下班主任谈谈学习什么的，感觉真好。

沈阳 Sora

**马修：**初三到高一的时间有些短……如果你们在三四十岁时聚会，应该就会觉得变化很大了。

---

中奖名单没有我……虽然上次中了，但我还要中！

韶关 DD

**马修：**要知足，否则其他读者就没机会了……

---

我女朋友7岁去日本，呆了8年后回来读高中，汉语和日语都很棒，跟她在一起后，玩游戏从来不用等汉化，羡慕吧。

桂林 小呆

**马修：**你还是自己学学日语吧，玩游戏总问女朋友，多影响流畅性啊。

---

我妈又想让我当这，又想让我当那，还想让我当兵，欲哭无泪啊。

厦门 大象

**马修：**看下资料，你14岁，想得虽然有点远，但有个目标总是好的，最好能把你的目标告诉你妈妈。

---

《掌机王SP》的小编们，你们敢做18禁游戏的攻略么！

丹东 LIY

**马修：**《战神》算不算？

---

回答乌冬的一个问题，为什么日本没有年轻人当出租车司机：其实日本公共交通的司机必须要有20年以上的无事故驾龄，我也是在去日本玩的时候知道的。

FOUR

**马修：**这位读者也是有心人，谢谢解答啦。

# 通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 | 需要提供消息 |
|---|---|---|---|---|
| — | 127 | 自由谈 | 游戏的记忆 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| Chintty | 114 | 自由谈 | 逆转裁判——那些难以忘却的女性角色 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 天梦露 | 151 | 玩家点评 | 初音未来 女歌手计划 2nd | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |

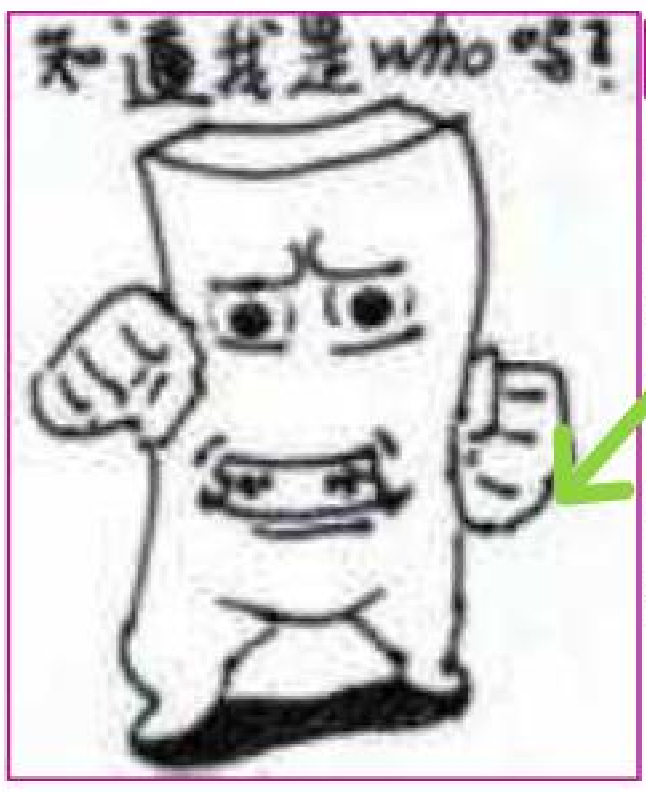
**只言片语** 虽然高三学习很紧，但我仍然辑辑买《掌机王SP》，因为只有每次拿到《掌机王SP》后才会给我减压感。（沈阳 FREEDOM神）

常熟 顾策

**马修：** 酷洛洛的哥哥……姑且称之为酷哥哥吧，是暂名哦。

郑州 风间铁心

**马修：** 笑得不是一般的猥琐……



阳江 钢

**马修：** 这位壮士难道是——海绵超人？

黄石 王佳浩

**马修：** 以前看笑话书上写福相：头尖（会钻）、嘴圆（会吹）、手大（会拍），这个洋葱头竟然占了两个。

安吉 韩啸

**马修：** 话说本人刚开始玩《口袋妖怪》时，从没怀疑过皮卡丘是一只大肥猫……

阜阳 人间大炮

**马修：** 这个“《重装机兵》系列”里史莱姆级的龙套杂兵看起来其实还挺吓人的。

# X键坏了

《龙珠改 究极武道会》里，放大必杀时的QTE实在是太美妙了。有次和同学联机正好被他一个必杀打中，心想：完了这回死定了。可是碰巧在这时他的一个X键坏了，正好给了我一个反击的机会，太给力了！

扬州 ムーロ

**白菜：** 他一共有几个X键？

**乌冬：** 白菜看得真仔细。

**马修：** 你同学真可怜，其实你可以很有风度地告诉他“你败了”然后再狂扁他。

# 注册

X晨你好：XX斌想在RR网上加你为好友，请用此链接查看……

RR网

你好，X晨！你的朋友们请你一起玩有趣的游戏。

RR网

XX斌三天前加你为好友，并向你开放了他的相片、日记。点击确认……

RR网

**马修：** 一直都有人用掌机王邮箱随便注册这个网那个论坛，回馈消息现在已严重影响到小编正常收信工作。各位随便注册时随便填邮箱就算了，但要是还用掌机王邮箱注册……考虑以后收到类似信件，是否要帮注册人进去确认后直接把注册资料给删除。


# 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第62、63、65、67辑、第77、84、87～89辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～111、131～133、148、152、153、154辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、29、36～38、40辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》定价：32元，《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、《怪物猎人狩猎志VOL.9》，定价12.00元，《卡牌・桌游》第7、9、10辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**


**只言片语** 期待3DS版《口袋妖怪》，期待《口袋妖怪》的全面进化！（郑州 伟大漫画家）

**近日云南日本先后发生大地震，在这里祈祷所有的人都平安无事。3DS发售第三周赶上如此大的天灾，再加上GDC上NGP的各项数据的公布，掌机界的未来究竟会发展成什么样子，本人十分期待，好了不多说了，就让我们看看本辑大家都有什么问题吧。**

栏目主持：酷洛洛

有什么游戏是6.20TN-C系统运行不了的？

广东东莞 陈铭智

可以说没有，因为即使原版ISO无法运行，也有破解版ISO在保底，不过如果这位读者是5.03自制系统用户，那建议还是维持在当前版本，毕竟论系统稳定性，5.03依然占优。

小编啊，你觉得什么时候会是入手3DS的最佳时机，不会被JS换配件，不会被JS哄抬价格啊？

江苏苏州 小歪

停产的时候……开玩笑，其实现在的价格还是挺适合的，毕竟如今已经过了首发的炒价期，目前也没有什么部件可以给JS偷龙转凤，如果近期手头不紧，大可考虑一下。

在和一同学联《MHP3》时老是掉线，掉线的原因有哪些，可以避免吗？

上海 蛤蟆闲人

有可能是其中一台PSP的无线网卡开关松动，导致接触不良而出现游戏途中断线；也不排除有金手指的干扰。大多情况为前者，小编之间联机时也常常遇到这情况，最好的解决办法就是拿去游戏店去重新调整一下，也不用花多少钱。

我下载了视频放在PSP上，可看到一半就无法播放，用快进就可以，有时看电影看到一半会死机，我一直不懂为什么。

福建厦门 天の包子

这种情况大多是由于压制视频时出现一些微小的偏差，导致成品在PSP播放时出现问题。由于PSP对码率要求较为敏感，在这些帧位一旦无法播放就会自动退出，而利用快进跳过这部分又能继续正常播放。因此这类视频换到PC上播放还是完全正常的。至于解决办法，由于问题出在视频压制的作者（机器）身上，因此我们也无法解决。

我小P的滑杆经常在玩的时候不听使唤，老是朝一个方向跑，可有时又没事，究竟是什么情况啊？

河南郑州 苍翼

大多是滑杆开始报废的前期征兆，也有可能只是接触不良，尽快去游戏店进行检测吧。

为什么我的PSP-1000不能升到普罗米修斯-4，现在只能升到4.00自制系统。

山西太原 Lelouch

没有神奇电池套装的情况下，建议先从4.00自制系统升级到5.00M33，然后再从5.00M33升级至5.00GEN-D，之后就可以升级成5.50普罗米修斯-4系统了。也可以在5.00M33-6上用普罗米修斯化补丁变为5.00普罗米修斯系统，兼容性差别不大。



只言片语 考试，明知不该选的选项，却偏偏选上了……让分数飞吧！（双流 干叔叔）

我用DSTWO的即时存档功能，读档后常常出现颜色偏差甚至会花屏，怎么解决啊。还有使用金手指后，为什么关闭了金手指的效果还在继续，如何才能解除金手指功能?

厦门 FEIWing

即时读档后出现颜色偏差是正常现象，只要切换下画面界面（如进入退出菜单、战斗画面），就会恢复正常。但有些黑白颜色偏差的问题只能在游戏中存档后退出游戏、然后读取存档继续游戏才会完全恢复正常，不过一般不会影响游戏。使用金手指后也一样，金手指效果并不会因为把相关选项关闭而停止，同样需要在游戏中存档后退出游戏后重新读取存档继续玩才能恢复正常。

3DS能玩得上像《MHP》之类的游戏吗?我的DSTT（NDSL用）为什么新出的游戏都玩不了。

湛江 自然

虽然3DS目前还没有类似游戏，但相信以后肯定会有的，NDS上就有一款像《MHP》的游戏——《怪兽敢死队》，目前还刚刚出了续作《怪兽敢死队 强化版》，相信以后该系列续作登陆3DS也是很有可能的。其实就说“《怪物猎人》系列”本身登陆3DS也不是没可能，系列制作人过本良三在今年的新年祝词中都隐晦其词地说道《MHP》要考虑换平台了，所以一切都可能；你的DSTT烧录卡玩不了新游戏也许跟内核过老有关，你可以去DSTT的官方网站（http://www.ndstt.net/cn/）更新一下内核试试。

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》中集会后面的岛可以去吗?

贵州贵阳 佣兵

可以的，只要65号猫猫アリア成为同伴后，通往小岛的路就会开放。アリア的加入方法为，先让交易长成为同伴（加入的同伴数量在18以上），然后アリア就会在集会外部出现，和它对话并支付7500PP购入交易热气球后就会加入。

《异说 012 最终幻想》的敌人真是太强了，有没有什么诀窍?

成都 刘超

在你完全熟悉自己操作角色的特性的前提下还是打不过的话，首先在主菜单最后一项中，将第三项调为“ひかえめ”吧，这样故事模式中敌人的难度就是最低了，而且不会影响到任何报酬。还是不行的话，就提高自己的等级吧，可以参照本辑“火热秘技”中的内容，之后进行等级压制。在【000】章节中的援护角色与混沌大陆的敌人强得不像话，即使满级角色也打不过的话，可以装上マジックポット来复制对手的勇气值，然后一击必杀。如果还是打不过的话，就强化角色的基本技能与装备吧。

《异说 012 最终幻想》里为什么使用那个复制敌人勇气值的召唤兽总是MISS啊?

天津 孙菲

这玩意儿不能在自己勇气崩坏中发动，否则100%无效。

《重装机兵3》中摔跤手的武器怎么入手啊?我只有一个从“树怪”那里打出来的木棒。

浙江杭州 林友鹤

摔跤手本身的特性就是以拳脚攻击，能够适用的武器相较猎人和战士而言少得可怜。其可装备的武器中数值最高的也不过是攻击力+50的“萝卜棍（ダイコン棒）”，想拿到就要靠刷赏金首“白萝卜（ダイコンデロガ）”。其实摔跤手拥有的几个特技就已经强得逆天了，空手拆战车都可以，装备方面寒酸一点根本无伤大雅。

小编们写过《光之四战士》和《灵光守护者》的攻略吗?在哪辑?

惠州 李彪

《光之四战士》在第123辑的98页，《灵光守护者》在第83辑的88页以及第84辑的108页。

请问一台新的NDSi该怎么保养才不会让它出现划痕?我的NDSi是《口袋妖怪》黑色限定版的，既想能看见图案又不想让图案受损。

北京 郝骏

这个问题其实更大程度上取决于玩家的用心程度。主动点的方法是携带时不要将机器与尖锐物品放在一起，不玩时最好放进保护套里。被动点嘛，可以给套上个透明硅胶套。

只言片语　最爱的大怪鸟已经成为了历史……期待《MHP3G》。（广州 小千）

# 小编寄语

## 马修

◆几年来的接连天灾让本人有点麻木了，但看到新闻图片时候还是不免为之震动，大自然面前人类所谓的力量实在是太渺小……一路走好，去天国的人们。更向留守福岛核电站的死士致敬，也许这辑《掌机王SP》上市时他们中很多都已不在人世，但他们的壮举足以让他们成为人类的英雄！

◆本人说来也算经历了三次传说中的“世界末日”了——1997、1999、2000，每次都人心惶惶一阵。既然生死有命，与其整天哭丧着脸给自己倒计时，不如正常开心地把每天的日子过好。引用《泰坦尼克号》中的台词：Enjoy every day（享受每一天）。

◆《356》来了，我看了两个小时竟然没动心。《重装机兵3》200多小时了，其中有5个小时是在刷传说中的“军刀炮”……

## 胧月

★为地震中遇难的云南同胞及外国友人祈福，我们无所事事度过的今天，是昨天死去的人们拼命盼望能够活到的明天。别尽关心哪些动画和日剧停播了，人的安否才是最重要的。

★“我……想守护如此、如此、如此重要的你，仅想守护你一人；无数次、无数次、无数次地呼唤你的名字，只为能再与你相逢。”回顾过去两个月，全世界灾难不断，不管灾难离自己有多遥远，我们实际都只是幸存者，请珍惜《在你身边》的那个人吧。

★萝莉栽在大叔手里，大叔栽在御姐手里，御姐栽在正太手里，正太栽在女王手里，女王看心情，不一定栽在哪里。宅男？自然是栽在萝莉手里了。

★万能的热水：感冒了，你多喝点热水吧；发烧了，你多喝点热水吧；胃疼了，你多喝点热水吧；生理期了，你多喝点热水吧……

## 乌冬

◆《高达UC》第三卷的素质好得超出我想象，开始还担心巴纳吉感应玛莉妲的悲惨过去那段会做不好，因为原作这里并没有直接地描写出来，要转为影像的话难度会更高。但实际上导演只通过几个主视角的切换就让人感受到了作者想表达的东西，完全不亚于文字表达的效果，果然等了那么久是值得的，真是越来越期待接下来的几卷了。

◆去年看《高达UC》第一卷的时候在玩《高达对高达NP》，游戏里主力练的不用说就选了独角兽高达，第三卷的时候则在玩《SD高达G世纪 世界》，第一架MASTER自然还是选了独角兽高达，这一定是NBGI都计划好的……

## LIKY

◆最近终于开始折腾手机，刷机、分区、Root、刷Recover……恶补了不少Android知识，从我买G7那一天起我就知道会有这么一天，手机越来越智能，折腾起来也是越来越复杂，不过也还好，从塞班那个时候开始就是这么折腾过来的。

◆抱怨一下，G7电池实在实在是太不经用，平时一天一充已是惯例，这几天在外地，查地图、查信息、拍照等等用得稍多一点，1500毫安的电池竟然不到4个小时就没电了，实在很无奈，电池问题真的是现在严重制约手机等便携设备的大瓶颈，期待着电池技术能尽快实现质的飞跃，否则无论智能手机还是掌机，机能再强、功能再多也都是无本之木。

## 伊娃

■与众好友去游乐场晃悠，毫无预警地被这群疯子拉上了海盗船，并被紧箍在人群当中逃跑不能。这3分钟是我有生以来最痛苦的，拔牙都没这个狠！

■我Q上的一位高中同学，与他有过一两次简单的对话，之所以简单，是因为其总是莫名其妙地不吱声，非常不礼貌，后来每隔几个月都会在Q上来句“你是？”头几次我都还耐心地说我是谁，后来觉得这人奇怪至极便不再理会，刚才又发，于是我不淡定了，回了句“拉黑名单好了”。两秒后，这人迅速下线，再一次玩消失……这不明摆着还会再来么。

## 苍穹

◎在跟羽纹的交流中发现他在FC平台最喜欢的RPG作品竟然跟我一样，最近他还特地购买了正版卡用实机进行重温，不得不佩服……真是有爱啊！

◎《战国无双 编年史》里关原和大坂之战的BGM可谓深得我心，以少敌多、孤军奋战的真田幸村的确有主角气质，光荣从一代就选他作为“代言人”真是没看走眼。

◎有读者来信说希望经典主题乐园能附赠模拟器，虽说模拟器一般不太占空间，我手头基本也有，但是咱是送PC用的呢？还是NDS和PSP用的呢？难道要“每样拿三张来”？希望关注本栏目的同学在回函表中表个态，也方便我做出调整。

## 阿鲁

■地震了，震惊了，担心了，八卦了，激动了，伤心了，辟谣了，安心了，鄙视了，吐槽了，听多了，无视了，淡定了，工作了。以上是本人在日本大地震后一周时间内的真实心情。

■为了迎接2012的到来，我决定吃好、喝好、玩好、败好，及时行乐才是王道啊！

■说到吃，前段时间和白菜等人去吃饭，饭后刮发票居然中奖了。结果跟朋友打听后才知道现在的发票不能直接换钱了，只能拿来给手机充值……看来说服我妈开始用手机又多了一个理由了。

## Juxi（美编）

■在家当女王陛下这么久，又要开始忙碌了。

■生日意外收到一瓶邮寄来的Estee Lauder Sensuous香水，这几年越过越低调，收到礼物实在是件非常感动的事情，除了家人外，原来还有人记得这个特别的日子。

■我要你知道，在这个世界上总有一个人是等着你的，不管在什么时候，不管在什么地方，反正你知道，总有这么个人——张爱玲。

## 咕噜（美编）

◆周末带小宝到莲花山游玩了一下，小家伙是非常的高兴，在赏鱼区喂鱼喂的不也热乎。居然一口气把整袋的饼干全倒了下去，只见那里的鱼蜂拥而来，争夺食物，一眨眼的功夫飘在水面上的饼干一扫而空。

**▶惊现莲花山的“征婚林”。**

## 酷洛洛

·前几天去C3HK，发现角川书店的展台不是一般的土豪，居然拿了一堆iPad来做电子书展示，话说《四叶妹妹》怎么还没出第10卷。

·地震影响的不只有日本经济，连带的游戏机、相机等数码产品都将迎来一段非正常的涨价，这样下去我的A77何年何月才正式发售，还是说直接买550D一了百了，真闹心。

·最近身体机能有所下降，皆因长期呆在办公室导致运动不足，现在总算感受到当年做课间操的好处，为此新一轮锻炼计划实施中。

## 白菜

□地震，又见地震。地球最近做噩梦踢床还是怎么的？原本在日本的朋友去年刚好回国，算是避过了这次天灾。然而不幸的人还有很多，令人心寒的是，幸灾乐祸的人更多。

□电视台说碘可以防止核辐射，于是有人去抢购碘盐。害怕盐被抢光没得买，于是又有人去抢购盐。这样一来，剩下的人就没盐了。这是傻子和聪明人联合起来欺负老实人的故事。

□《异说 012 最终幻想》是我游戏时间最长的《FF》作品。从一开始只喜欢尤娜，到现在会玩很多人了。不过目前为止还没脱离角色爱的范畴——什么时候等我开始用长得丑的角色和说不上声优的角色，就说明我变厨了……

□最近不知道为什么，脑海中会偶尔闪过风间仁的最速风神拳的特写镜头。这是什么的预兆？

## 澄香（美编）

☆某日去超市，问超市服务员：“有没有益……”话还没说完，超市服务人员马上打断并果断地说：“没有了！”我说不会吧，连益力多都没有了？结果那人瞟了我一眼说：“我还以为你说的是盐呢，盐早没了，益力多在另外一边冰柜。”于是我开开心心地抱了两排益力多回家了。

☆吃饭不小心咬破自己的嘴唇，痛苦了几天之后用了点云南白药，果然好得比较快。云南白药真是神奇好用的东西。

# 交流空间

## 想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

### 杨伟俊　昵称：Jeff

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDSL、GBA

喜欢的游戏：ACT、A·RPG、FPS

地址：广东省江门市新会区崖门镇崖南社区新渔湾中三巷四号

邮编：529149

想说的话：KA MI SA MA，赐我一部3DS吧！

### 杜欣　昵称：诺布

性别：女　　年龄：21

拥有掌机：PSP、NDSi

喜欢的游戏：《太鼓》、《啪嗒嘭》、《马里奥赛车》

地址：辽宁省沈阳市皇姑区崇山中路66号辽宁大学

邮编：110036

E-mail：chinabndx@163.com

想说的话：掌机？王！Star！Perfect！哦耶！

### 周岩　昵称：肉肉

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《机战》

地址：河北省石家庄市裕华区体育南大街356号裕翔园11号楼504室

邮编：050021

想说的话：好想得到小编们亲手签名的明信片啊！

### 李学强

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《战神》、《MHP》

地址：江西省南昌市西湖区梢瓜池社区徐西巷8号4单元608室

邮编：330003

想说的话：真幸运，买一本书中夹了两张回函表，分了一张给我的狩友。

### 林港衡　昵称：钢

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：iDSi、NDSL、GBA

喜欢的游戏：《口袋》、《王国之心》

地址：广东省阳江市江城区三浦街大闸社39号

邮编：529500

想说的话：离高考还有100多天，我拼了！3DS等我！

### 付伟健　昵称：钢之牙

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：NDSi

喜欢的游戏：《口袋》

地址：辽宁省沈阳市沈河区沈洲路29-2 171号

邮编：110014

想说的话：3DS《口袋》会啥样呢？



**只言片语**　写了快一年的回函也没收到小编的明信片，怨念中……（徐州 蝗虫）

## 花玉华　昵称：小花

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA、GBC
喜欢的游戏：《战神》、《初音》、《无双》
地址：江苏省南通市通州区西亭高级中学高三（6）
邮编：226300
想说的话：有一种遗憾，明明她在，却无法回来；明明喜爱，却黯然离开。

## 谢嘉伟　昵称：虾仔

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP、NDSL、GBC、GB
喜欢的游戏：《战神》、《洛克人》
地址：广东省佛山市禅城区同济路34号604
邮编：528000
E-mail：298913411@qq.com
想说的话：久违的《掌机王SP》。

## 何宇坤　昵称：小坤

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《山脊赛车》
地址：新疆乌鲁木齐市沙依巴克区长江路第四中学
邮编：830000
E-mail：290229196@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 叶梓聪　昵称：聪爷

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《皇牌空战》
地址：广东省中山市黄圃镇富溢路一街2号
邮编：528429
E-mail：515270495@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 冯宇轩　昵称：斩空沧影

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《口袋》
地址：天津市塘沽区远洋里10栋1门1402
邮编：300450
想说的话：喜欢动漫，更喜欢游戏，最喜欢的还是《掌机王SP》！

## 谢嘉辉　昵称：Lemon

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《王国之心》、《牧场》
地址：广东省江门市新会区永安永合新村28号
邮编：529100
E-mail：KCZX@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 魏枫涛

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省汕头市潮阳区棉城镇东安南三504号
邮编：515100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 顾枭　昵称：小鸟

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《雷电十一人》
地址：江苏省常熟市古里镇白茆康博苑一区46幢
邮编：215500
E-mail：164927667@qq.com
想说的话：想说的太多了，都不知道要说什么了。

## 陈苏　昵称：barstaroo

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《游戏王》
地址：江苏省南京市江宁区江宁高级技工学校08数控（1）班
邮编：211100
E-mail：barstaroo@163.com
想说的话：虽然买了好几辑，都没寄过表，干脆一次性寄来算了。

## 王玉　昵称：强哥

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT、S·RPG、AVG
地址：浙江省杭州市西湖区浙大玉泉校区石虎山12号
邮编：310013
E-mail：449129020@qq.com
想说的话：中个二等奖吧！

只言片语　NGP什么的最讨厌了，到底什么时候才发售啊！（天津 Q）

# 掌机王 自由谈

天灾面前人类的力量实在太渺小，以大灾难中逃生为主题的“《绝体绝命都市》系列”玩起来自是别有一番感觉，而本辑收录的则是PSP版《绝体绝命都市3》的同人小说，在如今这个特殊时候读起来更有种说不出来的沉重。生命脆弱而伟大，天灾面前，更要珍惜并尊重生命。

**栏目主持：马修**

## 废墟中的守望

### ——《绝体绝命都市3》同人小说

文 飞蓬草

地震、海啸，是天灾，还是人祸？恐怕，这件事情，谁也说不清。

不知道中心岛的那次大地震，还有多少人记得。恐怕，作为幸存者，永远也不可能忘记，那次地震中的种种。

我——本条咲，便是那次地震的幸存者之一。

其实，那座岛本来根本不适合建为城市，只不过羽月与森田为了利益而不顾一切建起，他们只为了自己眼前的财富而上演了这出惨剧。而就在人心惶惶之时，羽月建设竟然还当众狡辩，这简直就是丧失人性。

不过这次地震却让我经历了很多，香板直希这个名字，更永远的烙印在了我的心中。

不知道这种经历是好是坏，可能有很多人认为这恐怕是一段痛苦的回忆吧，可不知为何，每每在夜深人静之时，总是有些这样的记忆在不断地困扰着我。虽然天灾十分可怕，可人心却更值得去敬畏。

而他，只是这次地震中最普通的小人物而已，但不知为何，一个原本与他毫无联系的阴谋却夺走了他的生命。

对于这样一场巨大的天灾而言，我们恐怕只不过是一个小角色——在大自然的面前，我们没有任何的反抗能力，而我们能做的，只有两件事：尽量保护自己和营救更多的人。

在隧道中的相遇让我明白了这一点：不论何时何地，即便是在随时都会崩塌的隧道中，也不要丢下任何一个可能会生还的人。

我的命，是你救的。

而这之后，频繁的余震一次次冲击着我们的心灵底线，大火、房屋崩塌、瓦斯泄露……它们都伴随着地震而来。这时，我才明白——原来人类，是这么的不堪一击。

本以为只要坚持到西部的避难所就可以安全地等待救援了，可谁知，原来这次地震的影响远远不止是毁坏城市而已。这座城市在羽月建设的开发下早已不堪一击，这次地震，只是加速了中心岛的完全毁灭而已。

在强大的压力下，我突然想起了那首我自己写的歌曲。于是，我一个人，悄悄地在角落中用捡到的破败不堪的吉他，开始了演唱。

本来只是想宣泄一下心中的压力，没想到刚才混乱不堪的人群，都安静了下来，渐渐向我走来。我有些不好意思，可我的梦想，是成为一名歌手,这一切都是将来可能会经历的。因此，我继续放声高歌。

而在避难所的经历让我明白：上苍，从不给任何人特权；我们能做的，只有自己创造生还的机会。

西部地区就要沉没了，我们没有任何喘息的机会，我和他快步跑向了东部地区。

这时，天上突然下起了暴雨，这无疑给这座破败的城市雪上加霜——紧接而来的，便是海啸。

西部地区的下沉速度远远地超出了所有人的想象，当我们刚刚到达东部地区时，西部的街道，还依稀可见。可经过了一个不眠之夜后，城市，不，应该说是西部的那片废墟，已经沉没在了大海中。只有那几座高楼露出海面。

医院！我突然发现了我从前工作过的医院！在西部的避难所中，听以前的同事说，院长还留在医院之中陪着他重病的夫人。

说起院长，他是一位十分慈祥的老人，以前在医院工作时他总是对我很照顾。而我，却不想当一名护士，我的梦想是成为一名歌手。只是院长的偏爱，我又不忍辞去这份工作，因为我知道，他会伤心的。在一次与朋友的聊天中，我说出了自己的梦想，而换来的是一片哄笑。可院长在得知此事后却没有笑话我——相反，他还鼓励我朝着梦想前进。

可能是出于从前他对我的照顾，我央求直希陪我一起去医院的废墟之中看看，如果他还活着，我一定要劝他离开。

“本条小姐，你看看我，已经是老去的人了；而你，正值青春年少。你冒着生命危险冲进来就我，不值。”

“可院长，我的朋友就在外面，他是个十分热心的人，我相信我们两个人一定可以帮您把夫人安全运送出去的。”

“呵……其实，我也不是没想过这个办法。她已经躺下好久了，在这段时间里，我早就想通了，只要两个人在一起，不就好了么。是生是死，都已无所谓了……”

最后，我们还是没有劝动他，可就在我们离开医院的瞬间，整个医院倒塌了下来。我知道，那位慈祥的院长，已经和他的夫人一起走了……

可没有时间让我悲痛。院长他走了，的确十分惋惜。但他说过，我一定要朝我的梦想而努力。现在我能做的，就是逃出这里，否则一切都只是空想。东部的避难区，就在前方。

“你们，快，把所有吃的都拿出来！”“只有这点么？”“抓住他们两个当人质！让另外那个去找吃的！”我们刚到东部避难所的门口时，就出现了这一幕。在地震之中，任何人不都应该互相帮助的么？可现在，为什么大家会因为一点点的食物，而大打出手？难道，他们都已变得……丧心病狂了？还是说，人心本来就这样的恶毒？

“还不错，你找到了些吃的。不过这也太少了！”“要不，你们有什么节目？表演好了，我就放了你们！”

他们简直就是被地震冲坏了脑子，人，

不应该这样！

可现在我们别无选择。于是，我又一次唱起了那首在避难所中曾唱过的歌——《在你身边》。

“你们……走吧。你们也是从西部避难所中来的吧？这首歌，你在避难所中曾唱过。”原来，地震之中，不只是救援队可以救人，歌声更可以唤醒一个人的良知。

我们曾天真地认为，到了避难所一切就已经结束了，我们可以安全地等待救援了。可一波未平一波又起，我们之中的羽月彩水，她的羽月建设的女儿的身分，不知被谁猜了出来。

这时的大众早已对羽月建设恨之入骨，他们绝不会放过彩水小姐。我们别无选择，只得再次踏上逃亡之路。

一系列的逃亡后，我们来到了羽月建设大楼的楼顶——据说那里会有救援直升机的降落。

在楼顶，出人意料的事情发生了，石泽他竟勒住了彩水的脖子，并想要杀死她。

终于，一切的谜底都在这时揭开了——原来，不仅仅是羽月建设的阴谋，石泽、森田、乃至于彩水小姐，都是本次地震的间接策划人！

原因？很简单，本来不幸是不会发生的，只是因为人类的野心、贪婪与无限的欲望，才造就了今天的恶果。

可这些又关我们什么事？我们只是无辜的受害者，一场因为几个人的利益而被伤害到的人！

为了救彩水，我又一次唱起了那首歌曲，那首曾感动过避难所中所有人的歌曲。我希望石泽也可以被我感化。不止是我，几乎所有在场的人，都唱起了这首歌。他们难道也想帮助我、共同感化眼前的这个本素不相识的人？终于，他没有得逞，彩水小姐得救了！

本来我们应该欢呼，可余震又一次发生了！而这次的余震，要比从前的，都要强。余震之中，我依稀看到，他——香板直希，和彩水小姐一起跌入了水中。

“不！”在羽月建设的大楼上，鸦雀无声。只有这一声惨叫，刺痛着所有人的心……

直升机的声音越来越近，我得救了！可我却不知为何高兴不起来——可能是因为他吧，在这段时间一直陪在我身边的直希君跌入了水中？

“求求您，再飞一圈吧，他一定还活着！”“本条小姐，我们理解您的心情，可我们所带的油真的已经严重不足了，再飞一圈恐怕……”“不，求您了……”

在飞机上，我哭得撕心裂肺。直希君，求求你，不要死，我知道你一定还活着！

……

明天，我就要去参加试镜了。如果成功，我就可以顺利成为歌手，我的梦想就要成为现实了。只是我总觉得我的心里空荡荡的。直希君，我相信你一定还活在这个世界的某个角落里，如果你能看到这段话，我希望你明天能看到我试镜。我相信你一定回来的，因为就像在中心岛上我相信你一样。明天，我们一定会再相见的，一定会 ！

# 玩家点评

**PSP** 半罪少女

厂商：日本一software　类型：RPG

评论人：zf58741　评分：7.5

笔者觉得“比上不足比下有余”是《半罪少女》较为确切的评价——就从游戏中最重要的调教系统说起，总共有5种，本质上就是五种小游戏，每种小游戏都有等级设定，达到相应等级就可以学会相应技能，只有在LV4的时候连续4次获得very good的评价的时候才能看到福利。虽然后宫里有各种属性的妹子存在，但玩家们还是要淡定，不然福利会很遥远，而且不耐烦的时候会有摔机的冲动。当然，声优会很给力地不让玩家淡定，毋庸置疑，戴耳机是必须的。而游戏战斗系统，其实就是使用调教而得来技能，初期因为资金少和调教系统未完全开放，打起来相对单调，后期就比较富有战略性，不过让人诟病的是，技能的效果在战斗的时候是看不到的，只能记住技能的MP才知道是什么技能……另外游戏骗时间的嫌疑很大，迷宫的机关基本上就是为了让玩家绕路，还要重复绕，最要命的是游戏里不能跑，只能慢悠悠地走，感觉很拖沓。游戏的剧情算中规中矩，不过KUSO的段子不少，会日语的玩家会玩得很欢乐。个人觉得，这游戏还可以做得更好，希望下一作可以改善细节。

**3DS** 超级街头霸王IV 3D

厂商：Capcom　类型：FTG

评论人：雪域龙魂　评分：7

作为3DS的首发主打游戏之一，本作的移植和新要素制作可谓是相当厚道。人物的建模虽比不上家用机上的清晰，但是加入裸眼3D显示后感觉还是非常到位的。本作初始时即可选择全人物，另外加入的3D视角对战模式对于玩惯了横版格斗的人来说值得尝试，但是不不适合长时间游戏——笔者在该模式下动作感觉很不到位，感觉总是差了一点而无法定位准确。游戏加入的收藏模式的人物手办对战是个不错的要素，但是在国内因为玩家不像日本那么多，所以邂逅通信的手办对战系统可能不会经常运用到。

作为一款新平台的首发移植作品，本作将3DS的画面表现能力发挥得中规中矩，操作手感方面由于加入摇杆，使得手感进一步提升，但是笔者测试途中感觉用摇杆用出冲刺的几率比较小，所以追求水平的玩家应该还是用十字键操作吧。综合全部，这款首发平台移植作品还是很值得新老《街霸》玩家尝试的。

## 稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390　410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 火热秘技

栏目主持：白菜

　　该怎么说呢？作为一款FTG，也许《异说 012 最终幻想》并不那么平衡。但是这是个角色爱大于一切的游戏，如果你能够坚持下去，你所爱的角色一定会给予你回报的。

## PSP 日版 异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

### ●Lv100角色快速育成方法

**共通前提条件：**

　　设定PSP系统时间为幸运日（EXP+100%）；饰品装备“グロウエッグ”（EXP+20%）×2、“チョコボの毛”（EXP+20%）、“チョコボの羽”（EXP+50%）、“チョコボの尾”（EXP+100%）；游戏频率调整为“とことん游ぶ”或“とにかく经验值をかせぐ”，然后调整到EXP×5奖励发动；在PP商店里买到自由对战中让CPU等级+N（N尽量高）的要素；进入主菜单下的プレイヤーカスタマイズ，选择オリジナルルール来设定原创规则。

**1.正面交战法**

　　在原创规则设定下，将“追加ブレイブ”设定为-100（等级低的一方勇气值+100%），“EXモード持续时间”设定为1（EX模式持续时间为1秒）。进入自由战斗模式，对手选择伽布拉斯（不会使出HP攻击，比较安全），Lv设定为当前可选择最高，强度为最强，规则选择为之前设定的原创规则，CPU类型为慎重或极端。开始战斗后，以HP攻击命中对手就能结束战斗，等级瞬间飙升。这个方法比较慢，但是安全。

**2.EX复仇法**

　　在原创规则设定下，将“追加ブレイブ”设定为-100，“EXコア出现频度”设为4（EX核心出现频率极高），“EXコア吸收量”设为700（一个核心加满EX槽），“EXリベンジ持续时间”设为10（EX复仇持续时间为10秒），“攻击时アシストゲージ上升量”设为0（进行攻击行动后援护槽不增加），“ヒット时アシストゲージ上升量”设为0（攻击命中时援护槽不增加），“マッププレイブ取得可否”设为0（勇气崩坏无法取得地图勇气值），“アシストBREAK发生可否”设为0（不会产生援护崩坏），“EX BREAK发生可否”设为0（不会发生EX崩坏），“アシストロック持续时间”设为0（援护锁定发生后瞬间解除），“アシストゲージ减少速度”设为0（援护槽不会自动减

少），“アシスト攻击时EXダメージ”设为0（援护攻击命中时EX槽不会减少）。进入自由战斗模式后带上援护角色，战斗设定同上，对战角色选择香托托，场地建议选择魔列车（方便回收EX核心）。开战后回收EX核心，之后故意吃下攻击，发动EX复仇，然后以HP攻击下血。最后一击时启功EX模式，然后以EX炸裂技收尾赚取奖励经验。这个方法能够速战速决。

## ●快速刷战斗生成素材

当拥有满级角色后，就可以快速进行战斗素材的量产了。

1.进入角色设定菜单，选到自己的满级角色，先按SELECT键改为不使用的套装（一般是SET E），然后拆下他的所有技能与装备，只留一个地面的HP攻击，饰品装备上“トレーニングリング”，退出保存后，一个不会回避不会防御的稻草人就做好了。

2.进入主菜单下的プレイヤーカスタマイズ，选择オリジナルルール来设定原创规则。将“クリティカル发生确率”设为1000（攻击必定破招），“クリティカルダメージ”设为1000（破招伤害最大），“EXコア出现频度”和“EXコア吸收量”开到最高，“追加ブレイブ”设定为-100，アシスト（援护）相关全部开到最小，退出保存。

3.选择プレイヤーカスタマイズ下的フレンドカード，将Rule改为刚刚设定的原创规则，Character则选择第1步设定的满级角色，SET为刚刚选好的套装。设定完毕后按□键将其保存为Ghost存档。

4.进入联机通信模式，选择最后一项“すれちがい·インポート”，然后选择最后一项“フレンドカードをインポートする”，导入刚才保存的存档。

5.回到上级菜单，选择第三项“フレンドカード一览”，会看到自己的名片被导入这里，套着绿色的外框。这时候按○选择第三项“ゴースト对战[1 on 1]”，就能打这个稻草人。

开场后找到EX核心，然后用多段EX炸裂技将其直接解决，就能一次性满足数种素材生成条件。而稻草人不能防御不能回避，随便被打一下就会勇气崩坏，而且只会用一种你最熟悉的HP攻击，所以非常安全快捷。

## ●始终保持EXP×5

游戏频率调整为“とことん游ぶ”或“とにかく经验值をかせぐ”，就能遇到经验值×5的状况。每打完一场战斗后，左下角出现陆行鸟的音符符号，就退出去在角色设定画面看下，如果右下角显示EXP×5，说明下一场战斗就会是5倍经验。在打完战斗后，角色的经验会先进行结算。等结算完毕后，系统会询问再战还是回到设定画面，此时按Home键退出游戏，再进入游戏，会发现角色经验已经增加，但陆行鸟仍然停留在5倍经验处。

## ●初期KP赚取法

进入【000】章节后，立刻找到传送石，前往“クレセントレイク”，然后往南走进入“エルフ雪原”，可以找到“大いなる意志のひずみ”。进入之前将所有队员的等级调整为1，根据补正，进入之后就会有59点KP奖励。之后撞上援护角色，开战后立刻投降并退出，援护角色消失，直接调查混沌烙印就能走出空间，轻松得到59点KP。

当有500KP以上之后，将系统时间调整到幸运日的第二天，在コーネリア城附近原本只买小石头的莫古力处会有提升KP获得量的饰品出售。每次只卖一个，但通过调整系统时间就可以快速凑齐5个。队伍全员带上饰品再去刷KP，可以一次性得到1888。

## ●隐藏角色

继承前作角色的情况下，Chaos阵营与伽布拉斯和香托托最初就能使用。没有继承的话则在PP商店里可以购入。

通关【012】章节，完成【013】章节的序章，报告书会更新08。完成报告书08之后，可以在PP商店买到普莉修与吉尔伽美什。

通关【000】章节后，狂暴Chaos会在PP商店出售。

栏目主持 胧月

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

受地震影响，日本不少游戏均延期发售，像《钢铁潜水员》、《死或生 次元》这些颇受国内玩家关注的3DS作品从原定的3月延期到发售日未定。PSP方面《御姐武戏》、《凉宫春日的追想》等游戏亦有不同程度的延期，大家关心的《FFIV 完全收藏》和《第二次机战Z》暂无延期消息。

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 24日 | 高达 3D战争 | ガンダム ザ・スリーディーバトル | NBGI | ACT | 6090日元 |
| 24日 | 疯兔 时间旅行 | ラビッツ タイム・トラベル | Ubisoft | ACT | 5040日元 |
| 31日 | 火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！ | NAROTO －ナルトー 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！ | Takara Tomy | ACT | 5040日元 |
| 31日 | 病毒射手XX | ウィルスシューターXX | Dorasu | STG | 2993日元 |
| 31日 | 苍翼默示录 连续变换 II | ブレイブルー コンティニュアム シフト II | Arc System Works | FTG | 5229日元 |
| 31日 | 职业棒球魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | SPG | 5800日元 |
| 31日 | 职棒家庭棒球场2011 | プロ野球 ファミスタ2011 | NBGI | SPG | 6090日元 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 海贼王 无限航路SP | ワンピース アンリミテッドクルーズSP | NBGI | A・AVG | 6090日元 |
| 7日 | 立体忍者 | キュービック ニンジャ | AQ Interactive | ACT | 3990日元 |
| 7日 | 空间寻物系 脑力开发 3D脑训练 | 空间さがしもの系 脑力开发 3D脑トレーニング | IE Institute | ETC | 3990日元 |
| 14日 | 飞行胜地 | パイロットウイングス リゾート | Nintendo | SLG | 4800日元 |
| 28日 | 十项全能3D | デカスポルタ 3D スポーツ | Hudson | SPG | 5040日元 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 19日 | 幽灵行动 影子战争 | ゴーストリコン シャドー ウォー | Ubisoft | SLG | 6090日元 |
| 19日 | 深渊传说 | テイルズ オブ ジ アビス | NBGI | RPG | 6090日元 |

## NINTENDO DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011年3月** | | | | | |
| 31日 | 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版 | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル | Square Enix | RPG | 4440日元 |
| **2011年4月** | | | | | |
| 7日 | 好想告诉你 传递心情 | 君に届け 伝えるキモチ | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 21日 | 妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂 | Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂 | Hudson | FTG | 5229日元 |
| 21日 | 战斗与收服 口袋妖怪打字 | バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS | Nintendo | ACT | 售价未定 |
| 21日 | 名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲 | 名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 21日 | 东大将棋 名人战到场DS | 东大将棋 名人战到场DS | 每日Communication | TAB | 5040日元 |
| 28日 | 美丽头巾生活2 | きれいずきん生活2 | Columbia | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 薄樱鬼 游戏录DS | 薄樱鬼 游戏录 DS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| **2011年5月** | | | | | |
| 26日 | 红石DS 被红色意志引导的人们 | RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～ | GameOn | RPG | 5040日元 |
| 26日 | 财宝逸闻 机械遗产 | トレジャーリポート 机械じかけの遗产 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| **2011年6月** | | | | | |
| 23日 | 网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋 | テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion | Konami | AVG | 5250日元 |
| **2011年春** | | | | | |
| 未定 | 神秘屋 | ミステリールーム | Level—5 | AVG | 售价未定 |
| **2011年** | | | | | |
| 未定 | 欢迎来到海豚公园 | ようこそ イルカパークへ | Starfish | SLG | 5040日元 |
| 未定 | 卡比（暂名） | カービィ | Nintendo | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 俊男×英语 恋上英国 | ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して | Intelligent Design | ETC | 5040日元 |

## 近期焦点

### 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

3.31 ◆Square Enix◆RPG◆4440日元 期待度 A

作为资料片发售的本作不但增加了超过100种新怪兽，怪兽持有的特性、特技等也有所追加，并且所有怪兽都可以合成为最强状态，玩家终于不用再为自己喜欢的怪兽的成长率发愁了。新增的商店和孵化模式能给你带来意外的惊喜，邂逅通信战里更是能挑战传说中的统领者。

### 最终幻想IV 完全收藏

3.24 ◆Square Enix◆RPG◆5980日元 期待度 A

尽管《FFⅣ》已多次登陆掌机，但本作由于收录了手机平台的后传《月之归还》而含金量大增。画面承袭PSP版《FFⅠ&Ⅱ》的精绘点阵风格，以塞西尔之子赛奥德亚为主角的后传故事同样令人期待，两部作品间加入全新的原创剧情，玩家可借此机会体验一个完满的《FFⅣ》世界。

## PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2011年3月 | | | |
| 24日 | 最终幻想Ⅳ 完全收藏 | ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 24日 | 学园黑塔利亚 携带版 | 学园ヘタリア Portable | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 古典迷宫X2 | クラシックダンジョンX2 | 日本一Software | RPG | 4179日元 |
| 24日 | 职业棒球魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | SPG | 5981日元 |
| 31日 | 四叶草国的爱丽丝 | クローバーの国のアリス | Quin Rose | AVG | 5985日元 |
| 31日 | 小凉宫春日的麻将 | 凉宫ハルヒちゃんの麻雀 | 角川书店 | TAB | 6279日元 |
| 31日 | 苍翼默示录 连续变换Ⅱ | ブレイブルー コンティニュアム シフトⅡ | Arc System Works | FTG | 5229日元 |
| 31日 | 圣诞之吻 收藏版 | エビコレ+アマガミ | 角川Games | AVG | 5040日元 |
| 31日 | 御姐武戏 特别版 | お姉チャンバラSPECIAL | D3 Publisher | ACT | 5040日元 |
| | | 2011年4月 | | | |
| 7日 | 你是爱丽丝? | Are you Alice? | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 7日 | 公主边境 携带版 | プリンセスフロンティアポータブル | Alchemist | AVG | 7140日元 |
| 7日 | 地球防卫军 携带版 | 地球防卫军2 ポータブル | D3 Publisher | ACT | 5040日元 |
| 14日 | 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇 | NBGI | S·RPG | 7329日元 |
| 14日 | Persona2 罪 | ペルソナ2 罪 | Atlus | RPG | 6279日元 |
| 14日 | 秋叶原之旅 | アキバズ トリップ | Acquire | ACT | 5670日元 |
| 21日 | SNK街机经典 零 | SNK アーケードクラシックス ゼロ | SNK Playmore | ACT | 5040日元 |
| 21日 | 猛虎! 高校暴力教师 | ガチトラ! ～暴れん坊教师 in High School～ | Spike | A·AVG | 5229日元 |
| 28日 | 最后的约定物语 | 最后の约束の物语 | Image Epoch | RPG | 6279日元 |
| 28日 | 啪嗒嘭3 | パタポン3 | SCEJ | MUG | 4980日元 |
| 28日 | 少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人 | 乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー | Alchemist | AVG | 7329日元 |
| 未定 | 心跳水浒传 | どきどきすいこでん | Irem | AVG | 6090日元 |
| | | 2011年5月 | | | |
| 12日 | 凉宫春日的追想 | 凉宫ハルヒの追想 | NBGI | AVG | 6279日元 |
| 19日 | 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 | グングニル −魔枪の军神と英雄战争 | Atlus | S·RPG | 6279日元 |
| 26日 | 纸盒战机 | ダンボール战机 | Level−5 | RPG | 5980日元 |
| 26日 | 某科学的超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | 角川Games | AVG | 6279日元 |
| 26日 | To Heart2 迷宫旅人 | トゥハート2 ダンジョントラベラーズ | Aquaplus | RPG | 5040日元 |
| 26日 | 秋之回忆 誓约的记忆 | メモリーズオフ ゆびきりの记忆 | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| | | 2011年6月 | | | |
| 23日 | 解放之剑 雷克斯 | アンチェインブレイズ レクス | Fyryu | RPG | 6090日元 |
| 30日 | 冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿 | エルミナージュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿 | Starfish | RPG | 6090日元 |
| 30日 | 斯坦因之门 | シュタインズ・ゲート | 角川书店 | AVG | 6090日元 |
| | | 2011年7月 | | | |
| 28日 | 女王之门 螺旋混沌 | クイーンズゲイト スパイラルカオス | NBGI | S·RPG | 6279日元 |
| | | 2011年夏 | | | |
| 未定 | 黑岩射手 游戏版 | ブラック★ロックシューター THE GAME | Image Epoch | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 最终幻想 零式 | ファイナルファンタジー 零式 | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | J联盟 创造球会7 欧洲加强版 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS | SEGA | SLG | 售价未定 |
| 未定 | 战国BASARA 群雄编年史 | 战国BASARA クロニクルヒーローズ | Capcom | ACT | 售价为定 |
| 未定 | 尸体派对 影之书 | コープスパーティー Book of Shadows | 5pb. | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 写真女友 | フォトカノ | 角川Games | SLG | 7140日元 |
| 未定 | 死神与少女 | 死神と少女 | Takuyo | AVG | 售价未定 |

# DVD光盘内容导视

## 10款热门新作最新官方影像

### 游戏展望台

- 火影忍者疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！
- 秋叶原之旅
- 高达 3D战争
- 女王之门 螺旋混沌
- 苍翼默示录 连续变换II
- 力量高尔夫
- 薄樱鬼 游戏录DS
- 模拟人生3
- 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版
- 好想告诉你 传递心情

### 随盘附送

**PSP ISO**

- 梦幻之星 携带版2 无限
- 三国志X 威力加强版

**NDS ROM**

- 电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版
- 不可思议迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子（汉化版）
- 极限脱出 9小时9人9道门（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《战场的女武神2 高卢王立士官学校》OST等着你。

## 最新发售游戏影像直击

### 新作特搜队

- 雷顿教授与奇迹假面
- 战国无双 编年史
- 异说 012 最终幻想
- 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪
- 三国志IX 威力加强版
- 妖精的尾巴 携带公会2

### 新动一刻

- 纸盒战机
- .hack//Quantum

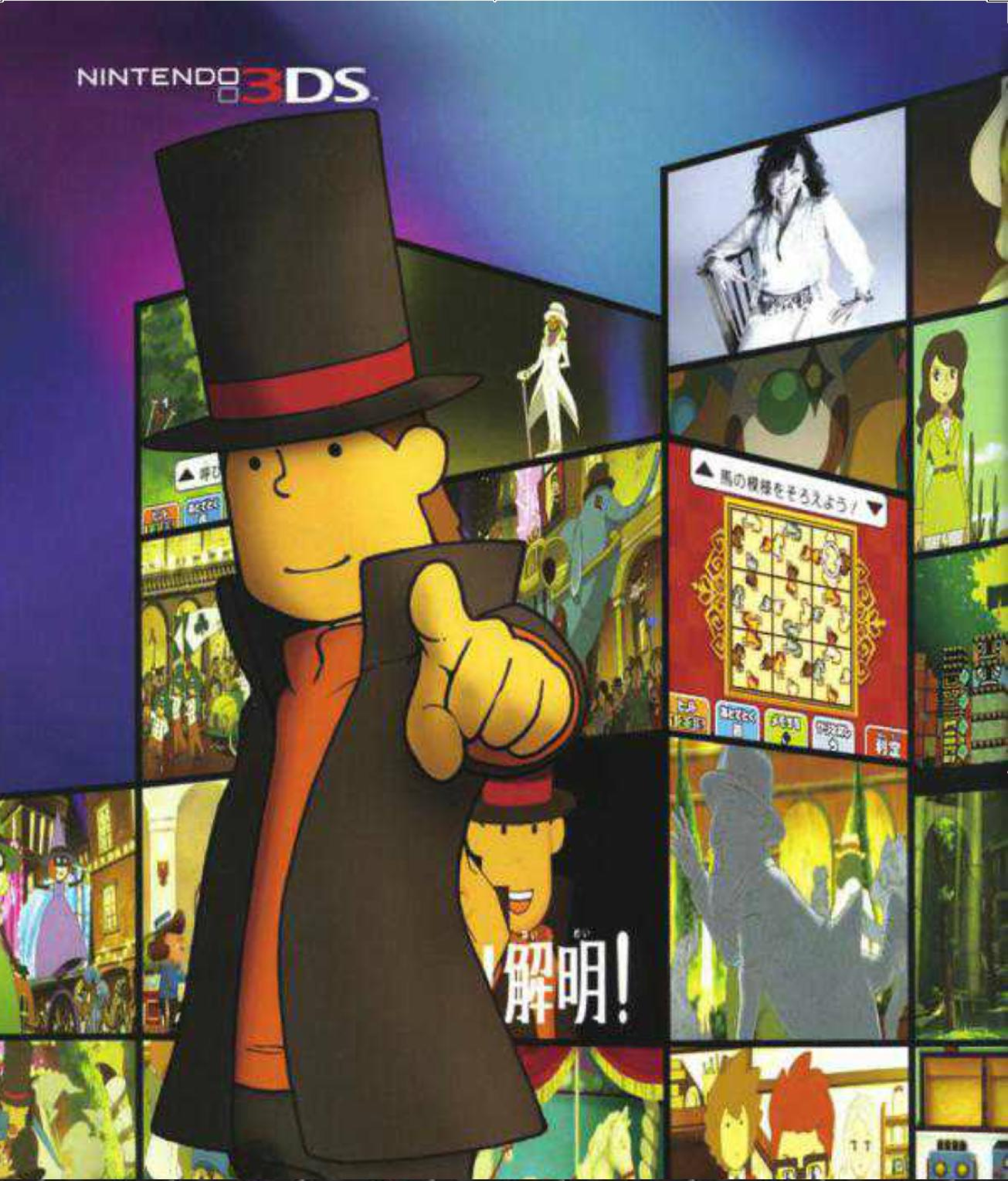
## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《雷顿教授与奇迹假面》演示的第006号谜题中，将白兔全部变成黑兔总共用了几步？

A.8步　　B.10步　　C.12步

PEGA
精美游戏周边

3名




# 下辑预告

**攻略透解**

3DS首发最热卖大作

《雷顿教授与奇迹假面》

**主线流程+全谜题+全迷你游戏，完全攻略！**

**走近业界**

游戏制作人对3DS和NGP的开发展望

**专题企划**

《梦幻之星》系列回顾

读览天下
www.dooland.com
中国领先的数字阅读平台
合作方：华阅数码“读览天下”

## UCG数码阅读新体验

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及多种专辑的电子版现已上线，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容！详情参看：http：／／ucg.dooland.com／

苹果iPhone应用
——“UCG平台”即将上线，敬请期待！

# 游戏光环HD　VOL.1

100分钟D9—ROM+16页全彩手册（附HD盘盒）

**全程高清720P完美画质精彩呈现**
**热门游戏影像大容量D9光盘收录**

### 高清影像收录

游戏剧场：《凯瑟琳》全中文剧情影像
新作影像：年内热门大作精彩游戏预告
热血最强高清版：《忍者龙剑传2》全球最速通关影像
下载内容介绍：《死亡空间2 断绝》，下载章节流程演示
交叉评论总动员：《杀戮地带3》、《子弹风暴》、《龙之世纪Ⅱ》深度影像测评

**光盘采用数据碟形式，可在PC／PS3／X360等设备上播放**

### 精彩文字内容

《凯瑟琳》剧情分析、人物关系、制作小组介绍
重磅作品全球游戏媒体深度点评
XBOX LIVE／PSN下载内容盘点
海外游戏平面广告欣赏

**3月下旬 全国上市**

**手册文字可配合光盘内容阅读，带您全面领略大作魅力**

# 口袋玩家　VOL.40

**口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。**

### 卷首特辑

**任天堂最新掌机3DS评测**

裸眼3D实际效果究竟怎样？机能比起NDS又进化了多少？手感操作感……小编为你带来全面的3DS评测。

### 研究所

**口袋妖怪详尽分析**

介绍并研究第五代中的物攻佼佼者们。

### 专题企划

**口袋妖怪泛空想地球科学**

美丽的口袋妖怪世界让游山玩水也成了游戏的一大乐趣，而不同的地形地貌又是否与现实有联系？本辑，从地质角度来解析美丽的口袋妖怪大陆。

### 口袋漫画

Pokemew 青之救助队——边城古墓
墓地中突现的鬼棺，还有那人类驯服精灵的旧事……

研究、小说、漫画、专题更多精彩。
DVD精彩收录《宠物小精灵BW》最新动画、《DP》补完及ANA5《皮卡丘冰之大冒险》。
精美赠品：《Pokemew 青之救助队》课程表（男生版+女生版）


ISBN 978-7-89476-620-5
9 787894 766205


本手册随盘附赠不能单独销售

**已上市，各地报刊亭销售中**


ISBN 978-7-89476-620-5
掌机王春分光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）